



- Демиург II ■ Операция Silent Storm
- Cold Zero: The Last Stand ■ Heaven and Hell
- Creed ■ Republic: The Revolution
- Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- State of Emergency ■ TRON 2.0

EXCILAND computers

СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ

Наконец-то появился ПК для тех,
кто все делает одновременно.



Вам нужен настольный ПК
Excilon Universal EX41
на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с технологией
Hyper-Threading



Компьютер Эксилон на базе процессора Intel® Pentium® 4
3,2 МГц с технологией Hyper-Threading
идеально подходит для работы, а также обладает
широчайшими возможностями для игр и общения.



- Вся продукция сертифицирована (РОСС RU. ME61.B01302)
- Гарантия 2 года
- Бесплатная доставка по Москве
- Продажа любой компьютерной техники в кредит

КОРПОРАТИВНЫЙ ОТДЕЛ

(095) 727 0231
e-mail: b2b@exciland.ru
www.exciland.ru

АДРЕСА КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ

Петровка-Разумовская ● Дмитровское ш. 107, оф. 237, (095) 485-5955; 485-5963; 485-6400
Улица 1905 года ● Звенигородское ш. 4, Торговый центр "Электроника на Пресне", павильон E11, (095) 788-4137; (095) 778-9887
Шоссе Энтузиастов ● Проспект Буденного, 53, Буденновский Компьютерный центр, павильон A4, (095) 788-1503; 788-1504
Савеловская ● Суворовский вал, 5 ТЦ Савеловский павильон D-35 (095) 784-6618
Интернет-представительство ● www.exciland.ru e-mail: info@exciland.ru

Intel, логотип Intel Inside, Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах.
Логотип процессора Intel® Pentium® 4 с поддержкой технологии HT означает, что поставщик системы проверил ее работу с технологией Hyper-Threading.
Реальные значения производительности могут меняться в зависимости от конфигурации и настроек аппаратных средств и программного обеспечения.





max select

TravelBook M5Wide

великолепное сочетание
мощности и экономичности
передовых технологий
Intel Centrino и
NVIDIA GeForce FX Go

Графический процессор NVIDIA®
GeForce™ FX 5200Go
обеспечит кинематографическую
мощь спецэффектов в современных
играх

Технологии Intel® Centrino™
и NVIDIA® PowerMizer™ обеспечат
длительную работу от батарей

Широкоэкранный дисплей
(соотношение сторон 15:10)
это – удобство работы,
комфортный просмотр DVD-фильмов
и широкий угол обзора в 3D-играх

www.maxselect.ru

www.maxselect.ru/m5wide

Торговая марка Centrino™ является собственностью корпорации Intel®. Торговая марка GeForce™ является собственностью компании NVIDIA®.

Акелла

XIII



DARGAUD

pc cdrom

Кто он? Политический убийца, оборвавший своей пулей жизнь президента или пешка в чьей-то безжалостной игре? Лишь знак XIII, вытатуированный на груди, и ключ от сейфа могут дать ответ и шанс на выживание в новом убийном FPS!

- ❗ Графический движок Unreal™ следующего поколения;
- ❗ Полная интерактивность игровой вселенной!
- ❗ Огромное разнообразие оружия приятно поразит вас: 4 вида пистолета, винтовки, различное холодное оружие (включая метательные ножи), и многое другое!



© 2003 "Akella", © 2003 "UbiSoft", © 2003 "Dargaud"
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614





Доброе время суток!

В этот раз за темами главредского слова далеко ходить не надо. Я даже сильно опасаюсь, что не хватит места сказать все, о чем стоит сказать. Поэтому дальше никакой поэзии — сплошная прямолинейная информация.

Итак, мы наконец-то вышли с DVD. Пока им оснащена примерно пятая часть всего тиража. Остальной тираж по-прежнему выходит с двумя компактными. И совсем мизерная часть продолжает выходить вовсе без каких-либо дисков.

Наш первый DVD мы постарались сделать максимально насыщенным, поэтому даже 4,7 гигабайт его объема едва хватило на то, чтобы вместить все, что мы хотели выложить. Подробнее о содержимом DVD и его дальнейшей судьбе вы можете прочесть в двух рубриках журнала. В "CD-Мании" (кстати, мы не стали переименовывать рубрику, хотя она теперь не только "CD-", но и "DVD-Мания") редактор компактв и DVD Степан Чечулин посвятил новинке подробное вступление, и теперь будет писать его из номера в номер, чтобы полноценно информировать вас о содержимом "CD-Мании". А в "Почте" вас ждет большой текст о DVD, составленный Денисом Давыдовым на основе ваших писем. Думаю, этих двух материалов должно хватить, чтобы вы получили достаточно полное представление об игроманском DVD. Но мы, конечно же, готовы и даже страстно желаем ответить на любые вопросы на эту тему, которые могут у вас возникнуть. Не стесняйтесь, присылайте их на адреса редакции. Лучше всего — на rod@igromania.ru.

В прошлом главредском слове я пообещал несколько новогодних сюрпризов. Так вот — они уже практически перед вами. Перво-наперво это, конечно, наша новая рубрика "Из первых рук", на которую мы делаем очень большую ставку. В нее будут помещаться только эксклюзивные материалы, добытые путем непосредственного визита в офис тех или иных известных разработчиков. Никаких онлайн-интервью, никаких вопросов по телефону — только живой диалог между нами и теми, кто делает игры. Само собой, в рамках этой рубрики мы будем рассказывать только о самых лучших, потенциально хитовых проектах. И первый из них — "Сталкер" — послужил отличнейшей темой для старта рубрики. Читайте наш подробнейший материал о грядущем хите и... радуйтесь атмосферной обложке.

Ну а вволю наравдовавшись, переходите ко второй супер-актуальной новинке текущего номера. Это раздел "Полезный софт". Идея сделать такой раздел долго созревала в редакционных умах — и вот, наконец, пришло время ее реализовать. Структура рубрики формировалась очень тщательно. Мы не хотели делать занудные материалы о сверхтонких настройках и применении специализированных утилит — таким материалам место, скорее, в журнале для программистов. Нашей целью было сделать рубрику, которую с удовольствием мог бы прочитать любой пользователь. А прочитав, немедленно извлечь

из нее практическую пользу, воспользовавшись нашими статьями и советами. Мы планируем рассказывать в "Полезном софте" в основном о тех программах и утилитах, которые пользуются в народе наибольшей популярностью — чтобы каждый, открыв раздел, мог вынести из него что-то полезное лично для себя.

В связи с появлением "Полезного софта" наш старый добрый "Софтверный набор" прошел некоторую реструктуризацию, органично влившись в состав новой рубрики. Подробнее об этом можно прочесть на соответствующих страницах.

Следующая новинка в журнале — серьезное расширение рубрики "Игра в онлайн". Раньше в ней публиковалась, как правило, одна статья за номер. Теперь, в связи со все большим распространением онлайн-игр в России, легкостью оформления кредитки и все более плотным контактом наших и западных издателей в сфере интернет-развлечений, мы решили сделать полноценную тематическую рубрику. Сейчас в ней стало три подраздела, названия которых говорят сами за себя, — "Новости", "Ждем", "Играем". О том, что еще вам хотелось бы увидеть на страницах "Игры в онлайн", пишите редактору рубрики Алексею Макаренкову (operkot@igromania.ru).

Заглянув в "Новостной меридиан", вы неизбежно обнаружите там новый подраздел — "Игры месяца". Не буду смущать вас дальнейшими подробностями — скажу лишь, что это только начало реализации одной неординарной идеи, которая позволит сделать журнал еще более интересным.

Далее хотелось бы сказать об укреплении и расширении раздела "Киберспорт". Это направление геймерской жизни продолжает бурно развиваться, и мы решили, что стало актуальным пригласить в журнал профессионала, давно работающего в сфере освещения мировой киберспортивной жизни. Позвольте представить — Дмитрий Кузнецов, также известный как c58d1monn, основатель лучшего киберспортивного портала России Cyberfight.ru. На прошлом номере он начал вести соответствующий раздел журнала, и сейчас подготовил уже второй выпуск. На наш взгляд, у него все получается просто отлично!

В этом номере вас ждет не только то, о чем я говорил выше, но и беспрецедентное количество полных обзоров по свежешедшим играм. Ровно двадцать лучших игр осенне-зимнего периода были внимательно рассмотрены в "R&S: Дождались!" и получили свои оценки — по большей части довольно высокие. Долгие зимние вечера будут, пожалуй, не такими уж долгими.

Напоследок хочу сказать о том, на что просто не хватило места в прошлом главредском слове: тираж "Игромании" перешел рубеж в сто тысяч экземпляров. И, надеюсь, продолжит неуклонно расти.

От имени всего нашего коллектива поздравляю всех вас с Новым годом и желаю, чтобы в 2004-м на ваших компьютерах было побольше отличных игр и поменьше вирусов. Оставайтесь с нами!

Олег Полянский
rod@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Олег Полянский (rod@igromania.ru)
Заместитель главного редактора
Матвей Кумби
Редакторы
Алексей Кравчун, Федор Усаков,
Степан Чечулин, Олег Ставицкий,
Николай Пегасов
Арт-директор
Роман Грыных
Дизайн и верстка
Денис Ганночка, Сергей Ковалев,
Павел Васин, Виктор Бодров
Программирование сайта и компакта
Денис Валеев, Ирина Сидорова
Творческо-производственный состав
Илья Галиев, Антон Логвинов, Армен Есаулов
Технический состав
Денис Тангалычев
Ответственный секретарь
Изабелла Шахова
Корректор
Светлана Вязкова

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТехноМир»
Генеральный директор
Азам Данияров
Креативный директор
Денис Давыдов



РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Тел./факс (095) 231-2365,
(095) 231-2364, (095) 730-4014
Директор по рекламе и маркетингу
Владимир Козиев (vladimir@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе и PR
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (sveflana@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
тел./факс (095) 912-44-08, 911-29-77
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru),
Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru),
Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),
Сергей Смакаев

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Анна Глотова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365, 730-4014
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: rod@igromania.ru
сайт: www.igromania.ru

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на editor@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.

Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: "CD Art"
Упакован: ООО "Пак-Пресс",
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2004.
Тираж 105,000.

ПОДПИСКА НА "ИГРОМАНИЮ" 2004



ПОДПИСНЫЕ
ИНДЕКСЫ

80288, 80289

29166, 38900



ПОДПИСКА НА "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ" 2004



ПОДПИСНЫЕ
ИНДЕКСЫ

82928, 82926

10307, 10306



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

06-12

Игры, Даты выхода игр	06
Индустрия	08
Россия	09
Интересности	10
Слухи, Игры месяца	12

CD-МАНИЯ

13-30

Руководства и прохождения	13
ИГРОВАЯ ЗОНА	14
Первая тема компакт: Dungeon Siege: Copperhead	16
Вторая тема компакт: Deus Ex: Zodiac	18
Третья тема компакт: Half-Life: Warhammer 40K Waaagh Pack	20
Демоблок	22
Патчи и трейнеры, По журналу	24
Софтверный набор	26
Разделы на DVD	28
Первая тема DVD: America's Army	29
Вторая тема DVD: Vice City: Modern Mod	30
Драйвера, Всякое разное	30

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

32-41

Экспедиция в Зону. "Сталкер" глазами очевидцев	32
Большие люди. Повесть о настоящем GSC	40

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

42-59

В разработке: Первый взгляд	32-52
Driver 3, FX Racing	42
Gothic 2: The Night of the Raven	43
Heart of Eternity	44
Kuma: War, The Buggy — Make, Ride, Win!	46
The Fall: Last Days of Gaia	48
Sam & Max Freelance Police, Spartan	50
Революционный квест	52
В разработке: Будем ждать?	54-59
kill.switch	54
Advent Rising	56
Wars & Warriors: Joan of Arc	58

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

60-64

Морской Охотник	60
Deus Ex: Invisible War	64

R&S: ВЕРДИКТ

66-121

Вердикт: Краткие обзоры и локализации	66-68
Chaos Legion, Dungeon Siege: Legends of Aranna, Korea: Forgotten Conflict	66
Secret Service: Security Breach, The Curse: The Eye of Isis (Проклятие Изиды), The Hobbit	67
Ultimate Demolition Derby, Гром	68
Даты выхода локализаций	70-74
Новые поступления, В разработке	70
В продаже	74
Даты выхода отечественных проектов	76
Новые поступления, В разработке, В продаже	76
Вердикт: Дождались!	78-121
Call of Duty	78
XIII	82
Contract J.A.C.K.	86
The Lord of the Rings: The Return of the King	88
Silent Hill 3	90
Broken Sword 3	94
Uru: Ages Beyond Myst	96
Journey to the Center of the Earth	98
Worms 3D	100
Knights Shift (Рыцари за работой)	102
The Lord of the Rings: War of the Ring	104
Empires: Dawn of the Modern World	106
Warlords 4: Heroes of Etheria	108
Eric Young's Squad Assault: West Front	110
Railroad Tycoon 3	112
Need for Speed Underground	114
Lock On: Modern Air Combat	116
Ударная сила	118
FIFA 2004	120

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА

122-125

Жизнь замечательных разработчиков: Питер Мулинье	122
--	-----

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

126-153

Железные новости	126
Теория	
Популярный рассказ о возможностях технологий обратной связи	129
Красота по-американски. Обзор нового форм-фактора BTX	132
Ярмарка анонсов. Репортаж с Intel Developer Forum 2003	134
Тестирование	
Тестирование первого в мире геймерского процессора Pentium 4 Extreme	138
Разгон	
Смена климата. Как охлаждаются жесткие диски	140
Новинки рынка	
Горячие новинки отечественного железного рынка	144
Экзотика	
Ноутбук для геймера 2	148
Компьютер в сборке	
SLAME X5M — игровая станция от компании "Слейм"	150
Разумный компьютер	
Разумный компьютер за разумные деньги	152

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

154-155

"Моя жизнь загублена, и всему виной — проклятая клавиатура!" —
На экстренные звонки по нашему телефону доверия отвечает Дмитрий Горячев

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ

Advent Rising	56
Age of Empires	40
Age of Empires II: The Conquerors	16
Age of Mythology	16
Alien Sky	19
America's Army	29
Apocalyptic	202
ArkanDROID	24
Armed & Dangerous	22
Astral Tournament	20
Ball Attack	20
Battlefield 1942	22, 24, 196
Black Moon Chronicles: Winds of War	202
BloodRayne 2	08
Bossmania	20
Broken Sword 3	94
Cabela's Big Game Hunter: 2004 Season	202
Call of Duty	09, 24, 26, 78, 185
Captain Scarlet: Retaliation	08
Chaos Legion	24, 66
Civilization III	16
Civilization III: Conquests	24
Coin World	22
Cold Zero: The Last Stand	14
Command & Conquer: Generals	16
Contract J.A.C.K.	24, 86, 202, 203
Counter-Strike	22, 26, 196
Cultures 2: The Gates of Asgard	202
Dead to Rights	24
Desert Thunder	202
Deus Ex	18
Deus Ex: Invisible War	22, 64
Diablo 2	19
Diamond Caves 2	24
Doom III	10
Dragon Jumper	24
Driver 3	42
Dungeon Siege	11, 16
Dungeon Siege: Legends of Aranna	66
Empires: Dawn of the Modern World	106
Eric Young's Squad Assault: West Front	110
FIFA 2003	19
FIFA 2004	24, 120
Finding Nemo	22
FireStarter	41
Frozen Fruits	22
FX Racing	42
Galactic Civilizations: Altarian Prophecy	06
Galaxy Andromeda	07
Gothic 2: The Night of the Raven	43
Grand Theft Auto	11
Grand Theft Auto: Vice City	16, 19, 30
Half-Life	17, 19, 22, 193
Half-Life 2	08
Harpoon IV	06
Heart of Eternity	44
Heaven and Hell	14
Heroes of Might and Magic IV	17
Hidden & Dangerous 2	24
Homeworld 2	203
I of the Enemy	06
Imperium Galactica 3	07
Impossible Creatures	19
Jagged Alliance 2	19
Jagged Alliance 2: Wildfire	07
Jedi Knight II: Jedi Outcast	22, 197
Jedi Knight: Jedi Academy	17, 22, 24, 197
Journey to the Center of the Earth	98
Jumpix	22
kill.switch	54
Kilt Invaders	20
Knights of the Cross	203
Knights Shift (Рыцари за работой)	102
Korea Forgotten Conflict	24, 66, 202
Kreed	14
Kuma: War	46
Live for Speed	172
Lock On: Modern Air Combat	116
Lord of the Rings: Return of the King	24
Mafia: The City of Lost Heaven ("Мафия")	17
Max Payne	17
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	17, 203
Medal of Honor: Allied Assault	17
Mini Car Racing	203
Moto GP	203
Mythica	12
Need for Speed Underground	24, 114, 202, 203
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	17
Nexus	07
Operation Flashpoint	18, 19
PacMania II	24
Pirates of the Burning Sea	24
Postal 2	06, 18
Prince of Persia: The Sands of Time	22, 24
Pro Evolution Soccer 3	24

Project Gotham Racing 2	11
RA FreakOut Gold	24
Racer Free Car Simulation	18
Railroad Tycoon 3	24, 112
Rainbow Six 3: Raven Shield	18, 22
RC Squad Land Machines	24
Rebel Trucker	24
Redneck Rampage	203
Redneck Rampage: Deer Hunting	203
Republic: The Revolution	14
Rise of Nations	24
Rise of the Nations: Throne and Patriots	06
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	24, 32
Sam & Max Freelance Police	50
Santa Claus in Trouble	22
Screamer	203
Screamer 2	203
Seaworld Adventure Parks Tycoon	24
Secret Service: Security Breach	67
Serious Sam: Second Encounter (Крутой Сэм: Второе пришествие)	18
Silent Hill 3	90, 216
Simpsons Hit and Run	24
Space Colony	24
Space Empires: Starfury	24
Spartan	50
Star Trek: Elite Force 2	19, 182
Star Wars Galaxies	168
Star Wars: Knights of the Old Republic	22, 24, 202
State of Emergency	14
Street Legal Racing: Redline	24
The Buggy — Make, Ride, Win!	46
The Curse: The Eye of Isis (Проклятие Изида)	67
The Elder Scrolls III: Morrowind	18, 19
The Fall: Last Days of Gaia	48
The Hobbit	24, 67
The Lord of the Rings: The Return of the King	24, 88, 203
The Lord of the Rings: The War of the Ring	24, 104
The Sims	19
The Sims 2	24
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	203
TRON 2.0	14, 26, 185
UFO: Aftermath	24
Ultimate Demolition Derby	68
Unreal Tournament 2003	22, 197
Unreal Tournament 2004	24
Uru: Ages Beyond Myst	96
V-RALLY 3	24
Vega\$: Make It Big!	24
Venom	41
War & Warriors: Joan of Arc	58, 215
Warcraft 2	40
Warcraft 2000	40
Warcraft III: Reign of Chaos	19, 168
Warcraft III: The Frozen Throne	19, 192
Warlords 4: Heroes of Etheria	108
World of Warcraft	170
Worms 3D	24, 100
X Ball	24
XIII	82
Блицкриг	15, 22
Блицкриг 2	10
Гром	68
Демидурги 2	14, 202
Завоевание Америки	41
Златогорье 2	24
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	15, 24
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Второй фронт	09
Казачи	40
Карибский кризис	10
Морской Охотник	60
Операция Silent Storm	10, 14
Операция Silent Storm: Часовые	10
Противостояние IV (Sudden Strike 2)	15
Противостояние: Азия в огне	15
Революционный квест	52
Ударная сила	118

Мобильные игры

Ice Hockey 2003	181
Moorhen Classic	181
Sven	181
Tomb Raider	181
YoYo Fighter	181

Внекомпьютерные игры

Advanced Dungeons & Dragons	26
Call of Cthulhu	204
d20 Modern	26
d20 System	204
Dungeons & Dragons	204
Dungeons & Dragons 3.5	26, 206
Dungeons & Dragons Modules	26
Kalamar	26
Magic The Gathering	204
Simpsons TCG	26, 204
WarCry	26

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

156-162

Софт-экспресс

Полезные новости, Полезные советы, Easter Egg

156

Теория

P2P: Старые песни о главном

157

Практика

Маленькие радости The Bat!

159

Гость рубрики

Ritlabs: "Чем сильнее конкуренция — тем проще найти свое место"

161

Софтверный набор

Полезный софт, Гвоздь номера, Свежатиная!

162

ИНТЕРНЕТ

164-176

Новости интернета

164

Интересное в Сети

166

Игра в онлайн

Новости онлайн-игр

168

World of Warcraft. Военное ремесло онлайн

170

Обзор онлайн-иглок Live for Speed

172

Иголочки в стоге сена. Иголка третья: поиск картинок

174

АНТИХАКЕР

178-179

Анти-спамер. Эффективные методы борьбы со спамом

178

МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

180-181

Symbian OS. Будущее ближе, чем вы думаете

180

Обзоры игр

181

ИГРОСТРОЙ

182-191

ВСКРЫТИЕ

182-184

Star Trek: Elite Force 2. Путь к звездам

182

МАСТЕРСКАЯ

185-187

Мастерская: Игровые редакторы

185

TRON 2.0, Call of Duty

185

Волшебный мир текстур. Чудо модификации

186-187

САМОПАЛ

188-191

Фабрика звезд. Куда пойти учиться на разработчика

188

DEATHMATCH

192-197

Warcraft III: The Frozen Throne

192

Half-Life

193

Deathmatch: Deathzone

196

Battlefield 1942, Counter-Strike

196

Unreal Tournament 2003, Jedi Knight II: Jedi Outcast, Jedi Knight: Jedi Academy

197

КИБЕРСПОРТ

198-201

Вести с полей

198

Репортажи. CPL Дания 2003 — битвы титанов

199

Интервью с ForZe.Venema

201

КОДЕКС

202-203

Стандартные коды

202

Шестнадцатеричные коды, Игровые ресурсы, Классика, Easter Eggs

203

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

204-208

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр

204

Новые подземелья и драконы. Обзор D&D 3.5 редакции

206

ПОЧТА "МАНИИ"

209-213

Про Геймера, DVD, а также любовь, компьютеры и ужасную болезнь игроманию

209

ЮМОР

214, 217

Крылатые фразы, анекдотический микс

214

Почему глючат программы

217

МИКРОПОСТЕР

215-216

Wars&Warriors: Joan of Arc

215

Silent Hill 3

216

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

218-224

Тест №41. Мои года, Скринтурс №1. Январь

218

Конкурс "Создай игровую мышь"

219

Двенадцать месяцев. Предновогодний триллер

220

"Игромания" в лицах

222

Хайкурс, Подведение итогов за №11/2003

223

Участие в конкурсах

224

МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"

CALL OF DUTY

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"

Обложка:

Exciland

2-я обложка

Dina Victoria

3-я обложка

Atlantic Computers

4-я обложка

В номере:

1С 21, 39, 45, 47, 69, 71, 73, 77, 81, 85, 93, 151

Atlantic Computers

01

Boston PC

143

Icompex

83

Soft Club

25, 51

ULTRA Computers

63

USN Computers

127

Zenon N.S.P.

169

Автоматизация Софт

59

Акелла

02, 07, 09, 11, 15

Бука

23, 49

Евразийское Агентство по Компьютерным Технологиям

61

MTU-Интел

177

Руссобит-М

31, 53, 75, 163

Саргона

205

Слейм

65



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ

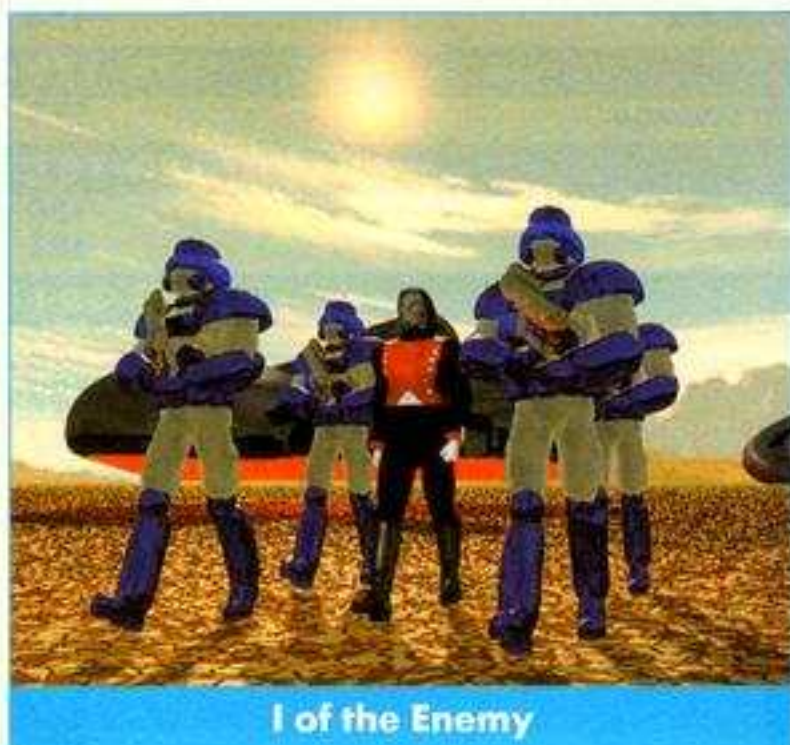


Разработка игры уже началась; по обещаниям авторов, основной упор в сиквеле будет сделан на интерактивность окружающей среды — то есть на разрушения, разрушения и еще раз разрушения. Что касается конкретной информации и даты выхода игры, то Винс пока хранит гробовое молчание.

Национальная эволюция

Microsoft и Big Huge Games заявили, что вновь ведутся работы по созданию дополнения для стратегии *Rise of the Nations* под названием *Throne and Patriots*. Дополнение будет включать в себя шесть новых наций, более двадцати новых юнитов, а также различные свежие "фишки" вроде новых кампаний и некоей "системы управления". Новая система позволит каждой на-

Вражеский глаз



I of the Enemy

Студия **Enemy Technology** подписала контракт с английскими издателями **Simply Gaming**, согласно которому последние займутся продвижением на рынке нового проекта студии — стратегии в стиле **Command & Conquer** под названием **I of the Enemy**. Согласно сюжету игроку предстоит стать командиром гигантской армии, а его верным соратником будет некий полковник Верккал, на озвучивание которого приглашен небезызвестный актер **Ян МакНиш** (тот самый МакНиш, что сыграл роль Барона Харконнена в "Дюне"). Выход игры намечен на весну 2004 года.

Космические перипетии

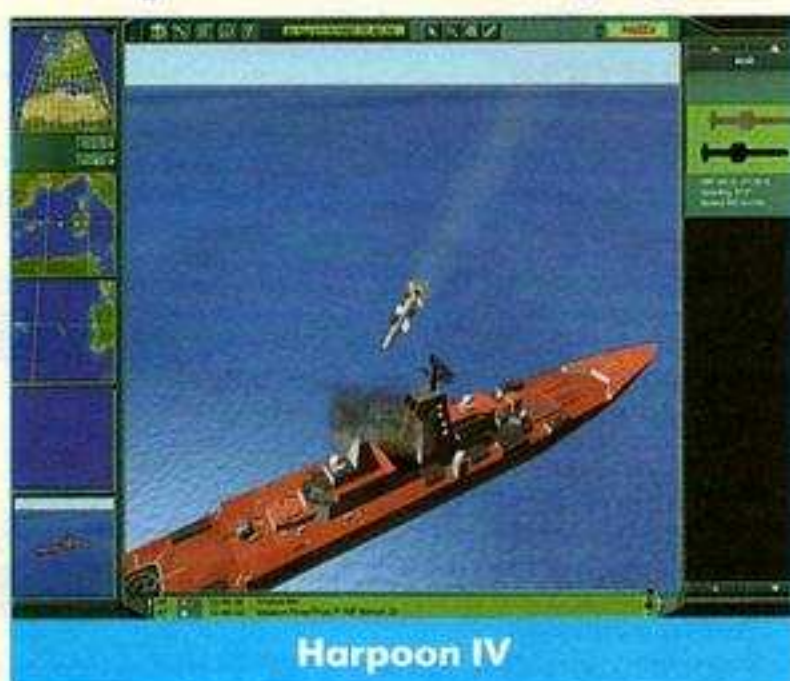


Galactic Civilizations: Altarian Prophecy

Stardock Systems своевременно поделилась с игровым сообществом некоторой дополнительной информацией по поводу грядущего дополнения **Altarian Prophecy** для популярной космической стратегии — **Galactic Civilizations**. По сюжету, в XXII веке человечество уже вступило в контакт с пятью инопланетными цивилизациями. Что самое интересное — представители одной из них выглядели точь-в-точь как люди. Как такое получилось? Случаен ли этот биологический казус? Ответ на этот вопрос вам и предстоит искать на протяжении всей игры, узнавая все новые и новые подробности истории инопланетных цивилизаций, втягиваясь во все более и более опасные приключения.

В дополнении вас ждут: новая кампания, переработанный геймплей, полноценный редактор карт и кампаний, возможность подключать собственные сценарии, новые цивилизации и технологии, а также огромное количество разнообразных улучшений и изменений. Выход дополнения запланирован на февраль 2004 года.

Заржавевший гарпун



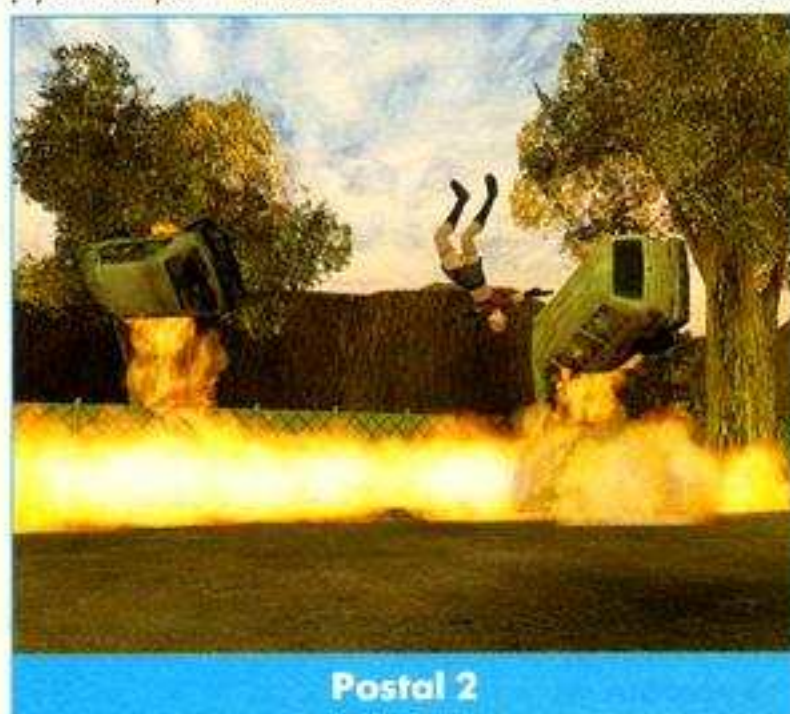
Harpoon IV

Компания **Ubisoft** была вынуждена с прискорбием сообщить о прекращении работы над морским симулятором **Harpoon IV**. По словам представителей компании, **Ubisoft** нацелена на создание "лучших игровых военных симуляторов", но, к сожалению, проект **Harpoon IV** не соответствовал подобной формулировке. По мнению издателей, игра никогда бы не смогла достичь тех технических высот, которые были необходимы для успеха проекта среди геймеров.

Несмотря на подобные заявления, **Ubisoft** уже ведет переговоры с независимой группой разработчиков о лицензировании исходного кода игры, дабы **Harpoon IV** все-таки смогли закончить, но уже вне корпорации "лучших симуляторов".

Кто стучится в дверь моя?

Винс Дези, основатель небезызвестной конторы **Running with Scissors**, обмолвился парой слов о том, что компания действительно планирует выпустить **Postal 3** как на PC, так и на Xbox.



Postal 2

Даты выхода игр

Декабрь

Against Rome	01
Armed & Dangerous	02
NWN: Hordes of the Underdark	02
Deus Ex 2: Invisible War	03
Counter-Strike: Condition Zero	15
Sniper Elite	20
Cold War	21
Wadi Basher	25
Angels vs. Devils	26
FireStarter	25
Gangland	26
Karma: Immortality	30

Январь

World of Warcraft	06
Trinity	15
Vampire: The Masquerade — Bloodlines	17
Sabotage 1943	21
Chicago 1930	23
Desert Fury	26
S.W.A.T.: Urban Justice	30

Февраль

Black & White 2	03
Microsoft Train Simulator 2	03
DF: Black Hawk Down — Team Sabre	05
The Sims 2	05
Legacy of Kain: Defiance	06
Ultima X: Odyssey	07
Pilot Down	09
Neverend	10
Unreal Tournament 2004	15
Far Cry	16
Medal of Honor: Pacific Assault	20
Sacred	20
Syberia 2	21
Joint Operations	22
War Times	25
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	29

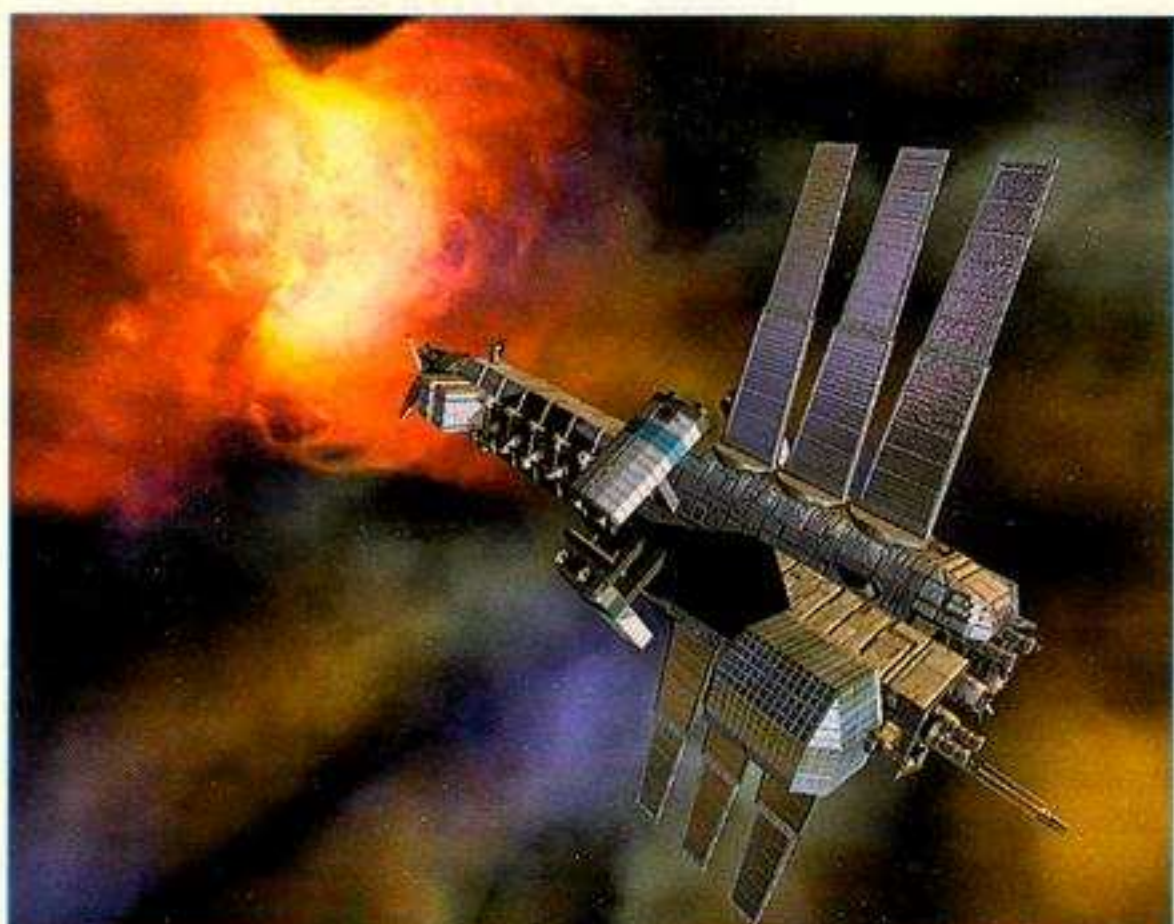
Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.



Rise of the Nations: Throne and Patriots

ции в игре определять для себя тип государственного управления, причем подобное решение впоследствии отразится на всей истории развития народа. Что все эти слова будут означать на практике — мы узнаем только после выхода игры весной 2004 года.

Новые имена



Nexus

Издатель из Нидерландов HD Interactive разослал пресс-релиз, в котором заявил, что космическая стратегия от Mithos Games (не путать с Mythos Games, фирмой братьев Голлон), ранее известная как Imperium Galactica 3, а позже переименованная в Galaxy Andromeda, в очередной раз изменила название. Теперь игра называется коротко и неясно — Nexus. Выход проекта в Европе по-прежнему запланирован на сентябрь 2004 года.

Альянс вне закона

Все этого ждали, и вот наконец-то свершилось! Strategy First



Jagged Alliance 2: Wildfire

FORD RACING 2

Акелла



ДРАЙВ

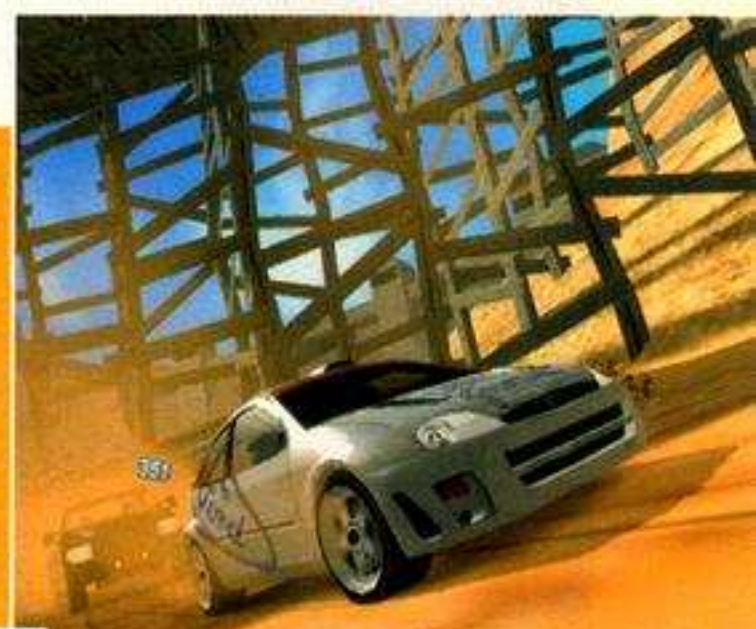


Razarcworks



pc cdrom

Мощные и чертовски своенравные - кто из вас не мечтал сесть за руль одной из лучших моделей марки Форд и вступить в самую незабываемую гонку своей жизни? 32 модели различных классов от внедорожников до спорт-каров уже на старте и готовы воплотить в жизнь ваши самые бешеные мечты гонщика!



Уникальная подборка моделей от легенд кинематографа 1955 Thunderbird, 1968 Mustang до суперсовременных 2002 Thunderbird, Mustang GT Concept Car, а также внедорожники.

Промчишься по раскаленным солнцем пустыням, непроходимым джунглям, офф-роад трекам, улицам городов и по крупнейшим стадионам мира!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Razarcworks", © 2003 "Empire Interactive"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



анонсировала **Jagged Alliance 2: Wildfire** — продолжение хитовой походовой стратегии. Предыстория **Wildfire** такова: экономика Арулько окончательно рухнула, и страна стала международной базой для различных наркокартелей. Экспорт драгоценных металлов, ранее бывший основным источником доходов маленькой страны, — теперь всего лишь прикрытия для поставок наркотиков в Северную Америку. Североамериканское агентство по борьбе с распространением наркотиков не смогло справиться с проблемой законными способами — наркобароны давно купили всех высокопоставленных чиновников на местах. Поэтому было принято решение действовать радикально — послать небольшую команду наемников, основной задачей которой станет устранение коррумпированного правительства и наркобаронов. Если вы победите, вы будете героями. Если вы проиграете, агентство будет отрицать само ваше существование...

Согласно пресс-релизу, изменения претерпели все аспекты оригинальной игры. Оружие, ландшафты, здания, миссии, враги, AI, графика — все это было выведено на качественно новый уровень. Игра стала еще более реалистичной. Сейчас **Jagged Alliance 2: Wildfire** находится в разработке у студии **I-Deal Games Studios**, которая обещает закончить проект в первом квартале 2004 года.

Им не страшен кариес

Запущен официальный сайт **www.BloodRayne2.com**, тем самым подтверждая факт, что вовсю ведется разработка продолжения этого кровавого экшена про вампиров. Игра будет построена на модифицированной версии движка **Infernal**. Как и в первой части, в **BloodRayne 2** разработчики решили акцентировать внимание на захватывающем ближнем бое. "Добивающих" приемов станет еще больше, а движения красотицы Рейн станут еще более реалистичными благодаря повсеместному внедрению в игру технологии **motion-capture**.



BloodRayne 2

Сюжет **BloodRayne 2** разворачивается в огромном современном мегаполисе; честно говоря, подобная урбанизация не может не радовать. Уж больно угнетающую атмосферу нагоняли все эти замки и кладбища в первой части. Впрочем, посмотрим, что получится у разработчиков на этот раз. Ждать осталось всего каких-нибудь десять месяцев — до октября 2004 года.

ИНДУСТРИЯ



Консоли оставят PC с носом?

Не хотелось бы верить в подобную перспективу, однако она становится все более и более реальной. Посудите сами, какой смысл потенциальному потребителю покупать дорогостоящий компьютер, если игровая консоль стоит всего пару сотен долларов (а в случае с **GameCube** и того дешевле — 99 зеленых рублей). Как часто вы видите ситуацию, когда, покупая очередную новороченную видеокартонку за пятьсот долларов, вы получаете все тот же уровень графики, что и до этого? И вовсе не потому, что технологии стоят на месте. Отнюдь. Просто так уж сложилось, что разработчики консольных игр "халтурят" куда меньше, нежели их компьютерные сотоварищи. У первых и энтузиазма больше, и объемы продаж растут не по дням, а по часам. Чего, к сожалению, нельзя сказать об играх для PC. Согласно мнениям некоторых аналитиков, к 2007 году на рынке игр будут преобладать именно консольные игры, а единственными крупнобюджетными играми для PC будут MMORPG. Да и они к тому времени будут переведены в разряд кросс-платформенных продуктов. Заинтригованы? Тогда прочитайте статью по адресу **www.joeuser.com/index.asp?AID=1644**: там приведено еще много подобных удручающих рассуждений.

Рокировки Sony

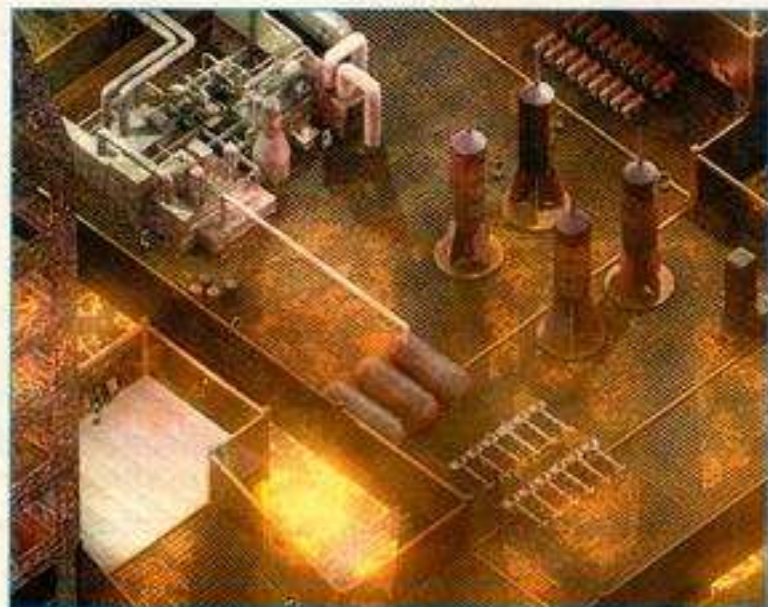
Sony Corporation объявила, что к первому апреля 2004 года **Sony Computer Entertainment** должна стать дочерней компанией **Sony Corporation**. Никто не знает, почему Sony выбрала столь оригинальную дату для фактического поглощения собственной компании-сателлита, зато доподлинно известно, что Sony пошла на подобный шаг, дабы увеличить темпы роста собственной прибыли, а также усилить развитие производства полупроводников. Я думаю, вы понимаете, о чем идет речь. На всякий случай напомним — усиленная работа над **PlayStation 3**, которая должна быть готова к 2005-2006 году.

Потери Vivendi

Несмотря на недавнее слияние с **NBC**, компания **Vivendi Universal** все еще продолжает нести убытки. Так, согласно отчетам компании, доход в третьем квартале 2003 года упал на 59% — до 6,8 миллиарда долларов (для сравнения — на этот же период прошлого года доход составлял 16,8 миллиарда). В свою очередь игровое подразделение компании — **Vivendi Universal Games** — рапортовало о 54%-ном снижении доходов. Конкретных причин столь высокого падения прибылей компания не называет, однако понятно, что в дальнейшем оно лишь продолжится — по крайней мере, до запоздалого выхода **Half-Life 2**. Помимо всего прочего, **Vivendi Universal** уже дополнительно сократила свой штат на восемьсот рабочих мест.

А рыбки-то сдохли...

Известия о закрытии того или иного проекта, а то и компании всегда неприятны, но, как бы то ни было, я должен вам о них сообщать. Увы, но мне в очередной раз приходится констатиро-



Captain Scarlet: Retaliation

СРОЧНО В НОМЕР

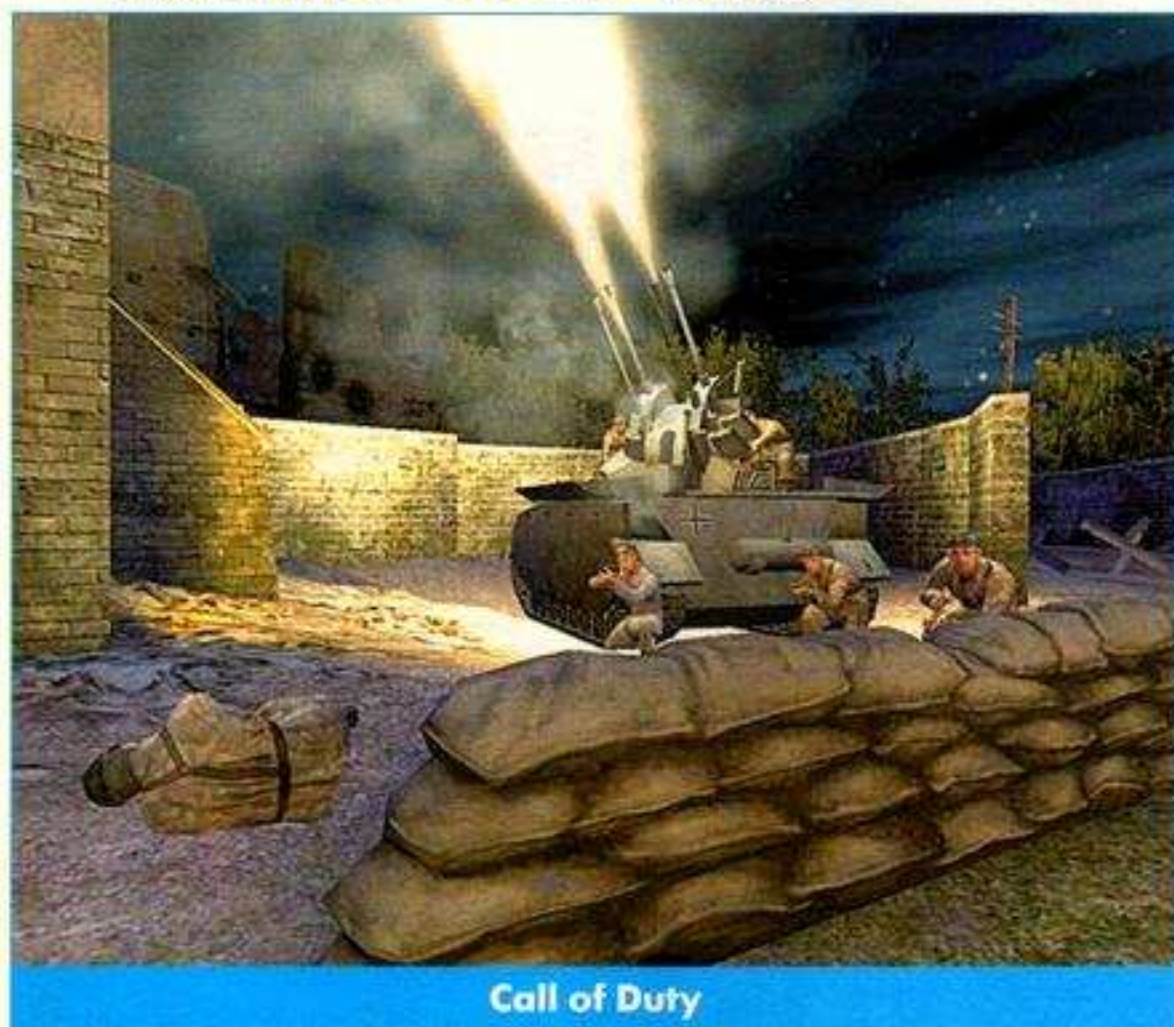
Как надо играть? А вот как!

Компания **NVIDIA** разработала новую программу поддержки игровой индустрии (разработчиков, издателей, производителей аппаратного обеспечения) под названием **"The Way It's Meant to be Played"**. Программа направлена на повышение совместимости, стабильности и качества игр для PC. Игры, разработанные в рамках этой программы, помечаются специальным логотипом — **NVIDIA The Way It's Meant to be Played**. Эта отметка станет гарантией того, что игры будут без проблем работать на компьютерах с видеокартами на базе процессоров **NVIDIA**. Компания хочет добиться того, чтобы пользователи ПК в дальнейшем покупали игры с такой же легкостью, с какой это делают их собратья по оружию — счастливые обладатели приставок. То есть чтобы мы все меньше и меньше задумывались о пресловутых системных требованиях и вопросах совместимости. "Игромания" со своей стороны поддерживает эту перспективную и без сомнения правильную во всех отношениях инициативу. **ВНИМАНИЕ!** Отныне все игры, разработанные в рамках программы **"The Way It's Meant to be Played"**, будут отмечаться в нашем журнале значком, изображение которого вы можете видеть рядом. Речь идет только о готовых релизах — то есть значок по определению будет появляться только в "Кратких обзорах" и "Дождались!". Ибо только в полных версиях игр мы можем оценить, как работает замысел **NVIDIA**.



вать клиническую смерть пациента под названием Batfish Studios. Как следствие, приказал долго жить и проект этой студии — стратегия в реальном времени **Captain Scarlet: Retaliation**, основанная на одноименном классическом телевизионном сериале. К моменту закрытия конторы ребята уже подготовили так называемую release candidate версию игры, а также пару демо-версий, которые были немедленно отосланы издателям в Digital Workshop. Однако те заявили, что не будут издавать игру. Как ни печально, но никаких вразумительных объяснений подобной бесславной кончины студии так и не было получено. Остается лишь пожелать талантливым разработчикам все-таки найти достойное применение своим талантам.

“Активное” поглощение



Call of Duty

Не прошло и нескольких дней с момента выхода Call of Duty от студии Infinity Ward, как Activision взяла... да и купила эту самую студию. Ветераны игровой индустрии — Грант Колие, Винс Зампелла и Джейсон Уэст — подписали с компанией долгосрочные контракты. Если учитывать тот факт, что Activision уже приобрела в свое время Raven Software, нынешняя сделка еще больше укрепляет позицию компании-монстра в роли лидера в сфере экшен-игр. Согласно подписанному соглашению отныне Infinity Ward является дочерней компанией Activision. Напомню, что большинство сотрудников студии ранее работали над созданием в стенах конторы 2015 такого мега-хита, как Medal of Honor: Allied Assault. Так что хочется верить, что с новыми финансовыми ресурсами ребята смогут делать еще более качественные и успешные игры.

РОССИЯ



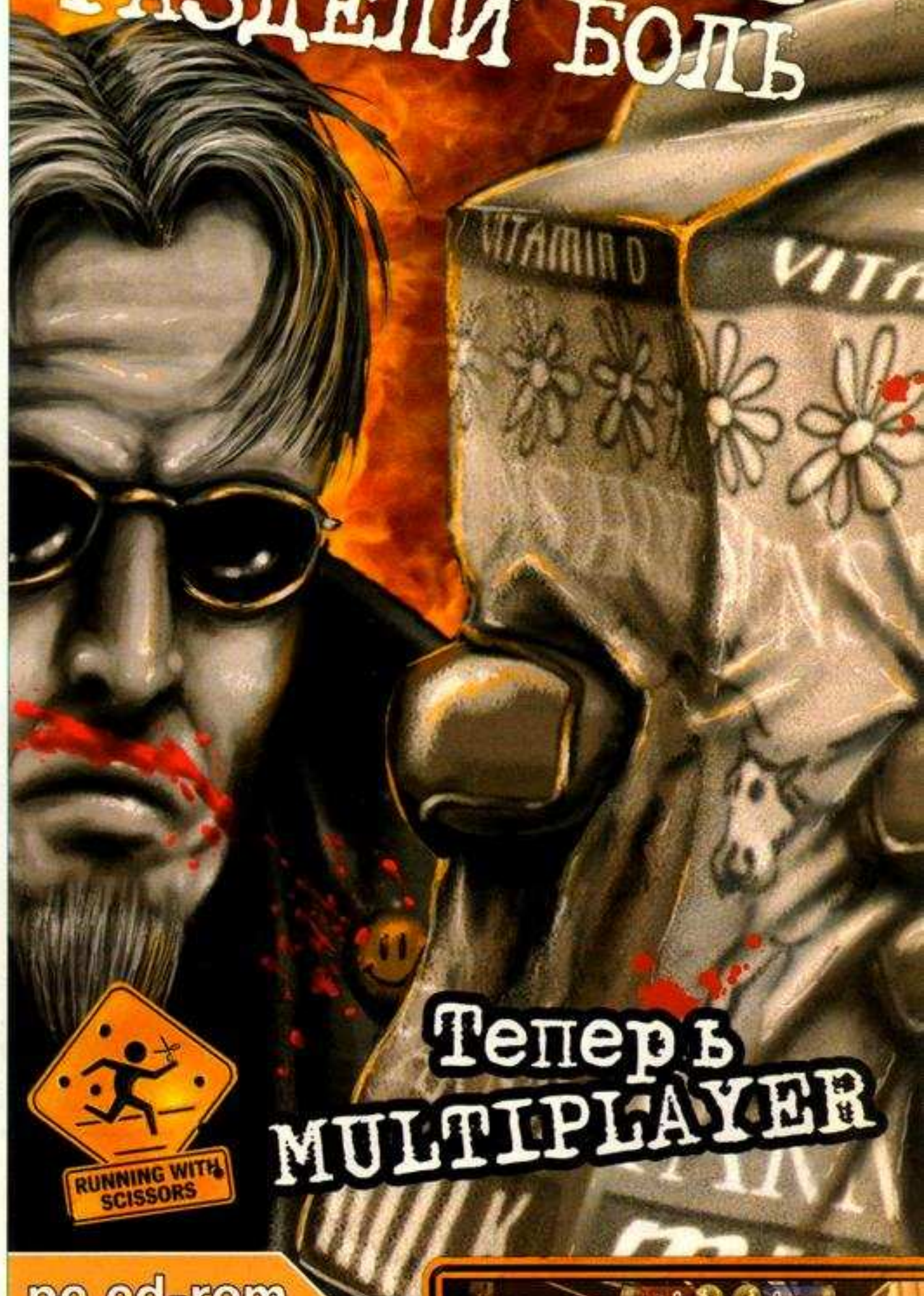
Открываем новый фронт

Фирма "1С" и студия Russian Rocket Games объявили о разработке официального дополнения "Второй фронт" к игре "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения". В дополнении будет двенадцать новых кампаний для одиночной игры. Действие аддона разворачивается в период с мая 1944 по май 1945 года. Основными противоборствующими сторонами будут военно-воздушные силы США и Германии. Если вы, не дай бог, заскучаете в сингловом режиме, вас тут же взбодрят семь динамических онлайн-кампаний. Ну а чтобы добавить в игру еще больше красок, разработчики представят на ваш суд девять новых схем раскраски само-



Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Второй фронт

SHARE THE PAIN POSTAL 2 РАЗДЕЛИ БОЛЬ



Теперь
MULTIPLAYER

pc cd-rom

Если вы полюбили Postal 2, то вы просто полный отморозок, который мечтает угрожать своим друзьям и помочиться на их трупы. С новым "Postal 2: Раздели боль" у вас появится и такая возможность! Отныне игра расширилась уникальным режимом сетевой игры! С мультиплеером выбивать дерьмо из общестественности стало намного интереснее, ведь ваши враги — это такие же любители изверств, как и вы.



Улучшенные методики злостного членовредительства, пагубно влияющие как на здоровье врагов, так и на самочувствие друзей;



Безумное количество карт для игры по сети и через Интернет;



Улучшенное графическое оформление, выводящее отображение немотивированного насилия на новый уровень!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Running With Scissors"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла

летов. Поучаствовать в воздушных сражениях вы сможете уже в первом квартале 2004 года.

Ядерные ужасы

Фирма "1С" и компания G5 Software анонсировали свое новое детище — стратегию в реальном времени с пошаговыми тактическими боями "Карибский кризис". Действие игры разворачивается в шестидесятых годах прошлого века. По сюжету, Хрущеву и Кеннеди не удалось договориться, и между США и СССР развязалась ядерная война. После обмена несколькими ракетными ударами Куба была практически полностью уничтожена, Москва, Ленинград, Екатеринбург и другие крупные города и военные базы СССР подверглись ядерным ударам со стороны США, а Советы, в свою очередь, нанесли удары по Вашингтону, Нью-Йорку, Лос-Анджелесу, городам Западной Европы, военным базам США в Турции, Италии, ФРГ. После началась вторая, безъядерная фаза Третьей мировой войны. Началась война за выживание в новых условиях.

Игра создается на основе модифицированного движка игры "Блицкриг" компании Nival Interactive. Всего в "Кризисе" будут десятки миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Китая, союза Франции и Германии или союза США и Великобритании. Выход игры ожидается в четвертом квартале 2004 года.

Подарки от Нивала



Операция Silent Storm: Часовые

Компания Nival Interactive совместно с фирмой "1С" готовит к выходу сразу две игры, выход которых должен состояться в 2004 году.

Первая игра находится в разработке аж с января 2003 года — это сиквел знаменитого "Блицкрига" в полностью трехмерном игровом мире. В "Блицкриге II" вам доведется поучаствовать в сражениях на всех основных фронтах Второй мировой — от Европы до бескрайних песков Африки и джунглей тихоокеанских островов. Под вашим командованием, помимо привычных юнитов, окажутся так называемые "герои" — реальные исторические личности, дающие на поле боя дополнительные тактические возможности вашей армии.

По мере продвижения по игре вы будете расти в званиях и получать награды за успешные действия на полях сражений. Однако не рассчитывайте на то, что противника будет легко сломить. В игре значительно улучшится AI, так что сражения станут еще более сложными и, соответственно, интересными.

Второй игрой, которой нас грозит порадовать "Нивал", будет дополнение к "Операции Silent Storm" под названием "Операция Silent Storm: Часовые". Действие аддона разворачивается в послевоенные годы. Казалось бы, война закончилась, самое время заняться восстановлением мира. Однако у активистов "Молота Тора" свои взгляды на мир. На борьбу с ними

"Игромания" на "ПРЕССЕ-2004"

В конце ноября в Москве на территории Всероссийского выставочного центра прошла международная профессиональная выставка "ПРЕССА-2004". Естественно, мы никак не могли пройти мимо такого масштабного события, и с 27 по 30 ноября на ВВЦ работал стенд нашего издателя — ООО "Техномир".

В течение всех дней выставки на стенде можно было увидеть эксклюзивные ролики за авторством нашего видеогургу Антона Логвинова, которые крутились на компьютере Ez Buddie. Кроме того, все желающие могли принять участие в анкетировании, а также купить прошлые номера журналов нашего издательства — "Игромании", "Лучших компьютерных игр" и "Мира фантастики" — по сверхнизким ценам (например, журнал с двумя



Внимание геймеров явно нацелено на один из лучших образцов нашего стенда — красавицу Дашу из рекламного отдела.

компакт-дисками стоил всего 30 рублей!).

В четверг и субботу среди всех заполнивших анкеты проводились розыгрыши призов. Каждый желающий мог выиграть мышки с фирменной символикой "Игромании", свежие номера нашего журнала, различное железо — аудиосистемы и оптические мыши, а также DVD и jewel-боксы новейших игр от отечественных компаний-издателей.

P.S. "Игромания" благодарит всех своих коллег и спонсоров за помощь в организации выставочного стенда: компанию Force Computers (www.forcecomp.ru), восточно-европейское представительство компании Creative в Варшаве (www.creative.com), а также компании "Бука" (www.buka.ru) и "Медиа-Сервис 2000" (www.media2000.ru).



Читатели бурно скупают "Игроманию" по 30 рублей.

поднимутся "Часовые" — ветераны диверсионных подразделений тайной организации.

Говоря о нововведениях, хочется отметить, что отныне состав и экипировка диверсионной группы будут целиком зависеть от эффективности ваших действий — по некоторым косвенным признакам можно судить, что "Часовые" будут позиционироваться чуть ли не как "Jagged Alliance в мире Silent Storm". Хочется верить.

Открытие "Дискавери"

На улице поклонников "правильных игр" —

лицензионной продукции от отечественных издателей — наступил настоящий праздник. 21 ноября в 18 часов в Москве произошло торжественное открытие магазина "Дискавери" на станции метро "Беговая". В настоящий момент ассортимент магазина составляет более 3000 тысяч лицензионных компакт-дисков, включая также редкие диски, на поиск которых при иных обстоятельствах уходят долгие месяцы. Все диски продаются по цене не выше рыночных. Так что если вы хотите пополнить вашу коллекцию лицензионной продукции — теперь вы знаете, куда идти.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Про-ДООМываем сайт

Гигант игровой индустрии компания Activision запустила в работу домен с простым и понятным именем www.doom3.com. Пока никакой информации об игре, кроме монстра и мигающего логотипа на стартовой странице, домен не



Фронтальная часть бокса Doom III

содержит. Скорее всего, такое положение дел продлится недолго, и уже в самое ближайшее время сайт заполнится полезной информацией. На всякий случай напоминаем, что выход DOOM III запланирован на первый квартал 2004 года.

Эх, прокачу!

Наверное, вы уже заметили, что в "Новостном меридиане" время от времени проскакивает информация о "внеписишных" проектах. Надеюсь, ярые противники приста-



Project Gotham Racing 2

вок меня простят, потому как данная новость касается именно консолей. В то время как разработчики из Ливерпуля Bizarre Creations анонсируют выход популярного автосимулятора для Xbox — Project Gotham Racing 2 в Англии, по другую сторону экватора — в Австралии — местные «дорожные» власти хотят запретить продажу этой игры. Аргументация дорожников проста, как таблица умножения: мол, игра сподвигает водителей на неадекватное и небезопасное для других участников дорожного движения поведение на дорогах. В Microsoft, в свою очередь, заметили, что на рынке полно подобных игр, но никакого тотального сумасшествия в рядах водителей не наблюдается. Поэтому уж либо запрещайте все подобные игры, либо оставьте нас в покое.

Честно говоря, я не думаю, что австралийским борцам за безопасность на дорогах удастся оградить потенциальных геймеров от «влияния» отличной игры. Но, как бы то ни было, мы постараемся информировать вас о дальнейшем развитии событий.

Суд продолжается



Grand Theft Auto: Vice City

Вот уже несколько месяцев подряд на страницах «Меридиана» описывается развитие истории с перестрелкой подростков, «наигравшихся» в Grand Theft Auto. Если вы вдруг запомнили, о чем конкретно идет речь, я вам напомню. В июне этого года на на шоссе номер сорок около Ньюпорта двое подростков, обыгравшись в GTA, решили симулировать игру в реальной жизни. Вооружившись винтовками, они отправились на шоссе и стали палить по проезжающим машинам. В итоге несколько человек были ранены, а один человек погиб.

История получила логическое и чисто американское продолжение. Родственники убитого и пострадавших подали в суд исковое заявление, согласно которому они требуют от Rockstar Games возместить им причиненный моральный вред и иные убытки.

Поначалу в Rockstar Games никак не комментировали эту ситуацию, но сейчас адвокаты компании наконец-то зашевелились и начали взывать к здравому смыслу судьи, чтобы тот отклонил этот необоснованный иск. Адвокаты компании делают упор на тот факт, что на коробках с игрой четко написано, что она предназначена для людей в возрасте семнадцати лет и старше. А поскольку братья были младше этого возраста, то винить во всем надо не разработчиков, а родителей, не доглядевших за своими чадами. В конце концов, все знают поговорку: предупрежден — значит вооружен.

Экранизируем подземелья

Boll KG и Gas Powered Games объявили о своих намерениях вывести популярную экшен-RPG Dun-geon Siege на широкий экран. Напомню, что именно компания Boll KG в свое время приобретала права на экранизацию таких игр, как Alone in the Dark, Blood Rayne и House of the Dead. И вот теперь настала очередь Dungeon Siege. По словам продюсера картины Уве Болла, съемки фильма должны начаться в конце 2004 года, а бюджет экранного Dungeon Siege составит



pc cdrom

Ловкий, хитрый и неуловимый, Принц Персии возвращается на экраны мониторов в четвертой части культовой серии игр Prince of Persia! Уничтожь безликих демонов, преодолей бесчисленные ловушки и сними заклятие с древнего, утонувшего в Песках Времени, города...



Акробатика, бросающая вызов законам гравитации, жесточайшие бои и умение подчинять себе время — он выполнит свое предназначение!

Продвинутое программирование, раздвигающее границы возможностей PC и поднимающее игровые стандарты во всех аспектах: физике, свете, графике, анимации и т.д.

www.prince-of-persia.com

© 2003 "Akella". Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Игры с доставкой www.cdgames.ru оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com

© 2003 Ubi Soft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubi Soft Entertainment.



UBISOFT Акелла



Dungeon Siege

ни много ни мало пятьдесят миллионов долларов США.

Будущее игр

Блуждая по интернету, я наткнулся на довольно интересную статью на одном из околоигровых сайтов. В статье говорится о том, что нынешние геймеры недооценивают большинство игр. Геймеры стали слишком требовательными и перестали замечать все то хорошее, что есть в большинстве выходящих ныне проектов. Время от времени они обращают свой взор на хиты прошлого и подолгу ностальгируют. Однако, по мнению автора статьи, через десять лет геймеры точно так же будут переигрывать в те игры, которые им когда-то не понравились и были раскритикованы в пух и прах. Выводы в статье делаются следующие: цените тот факт, что сейчас на рынке появляется просто огромное количество игр. Да, среди них много откровенного хлама, но кто вам сказал, что этого не было раньше? Было, все было. Были и недоработки, и откровенная халтура... да и масштабы игровой индустрии были куда меньше нынешних. В общем, чтобы не пересказывать вам всю заметку, настоятельно рекомендую ознакомиться с ней по адресу: www.ntsc-uk.com/feature.php?fea=HardcoreGamers.

Мифическая экранизация

Как вы наверняка заметили, в "Новостном меридиане" то и дело появляются различные новости, содержащие в себе так называемую "непроверенную информацию". Иначе говоря — слухи. И мы подумали — а почему бы не выделить подобные новости в отдельный подраздел? Что ж, сказано — сделано. Прошу лю-

СЛУХИ



бить и жаловать — "Слухи" в "Меридиане". Отныне и во веки веков.

Первым слухом, открывающим новенький подраздел, будет весть о том, что Microsoft находится в начальной стадии переговоров с несколькими голливудскими компаниями, заинтересованными в создании полнометражного фильма по грядущей онлайн-овой RPG от "софтверного гиганта" — Mythica. В какой-то степени

этот слух получил свое подтверждение, когда Крис Лайе из Microsoft на одном из форумов обмолвился, что компания "с радостью продвинет Mythica за границы игровой индустрии". Что ж, мы будем только "за". Даже несмотря на тот факт, что голливудские фильмы по играм зачастую оказываются "развесистой клюквой" весьма сомнительного качества.



Mythica

ИГРЫ МЕСЯЦА

Если в ноябре и декабре вы заходили на сайт www.igromania.ru, то наверняка заметили новое голосование по играм, вышедшим за 2003 год. Да — по вашим многочисленным просьбам мы начали проводить читательский опрос по выявлению тридцати лучших игр месяца. Список оных игр будет ежемесячно публиковаться на страницах "Игромании".

На 1 декабря 2003 года в голосовании приняли участие 6906 человек. По итогам голосования мы составили своего рода сводную таблицу, которую и предлагаем вашему вниманию. Обозначения по колонкам таблицы следующие:

А — текущая позиция игры в этом месяце;
В — название игры;
Г — рейтинг читательских голосов;
Д — процент голосов, который получила игра от общего числа отданных голосов по всем позициям.

Начиная со следующего номера, мы будем отслеживать рейтинговый рост каждой игры, выявлять новых чемпионов, провожать старых, анализировать общую ситуацию на рынке и вместе с вами наблюдать за битвами титанов на страницах "Новостного меридиана" (хотя более чем вероятно, что рейтинг игр выделится в отдельную подрубрику). Ну, и будет еще кое-что, о чем мы пока умолчим. В следующем выпуске рубрики вас ждет приятный и необычный сюрприз!

А	В	С	Д
1	Grand Theft Auto: Vice City	4301	14,9%
2	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	3225	11,1%
3	Операция: Silent Storm	2562	8,8%
4	Warcraft III: The Frozen Throne	1845	6,3%
5	Пираты Карибского моря	1454	5%
6	Postal 2	1246	4,3%
7	Tom Clancy's Splinter Cell	1176	4%
8	Космические рейнджеры	1158	4%
9	BloodRayne	939	3,2%
10	Battlefield 1942	800	2,7%
11	Ил-2: Забытые сражения	730	2,5%
12	Command & Conquer: Generals — Zero Hour	729	2,5%
13	Enter the Matrix	722	2,5%
14	Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	668	2,3%
15	Blitzkrieg (Блицкриг)	642	2,2%
16	Демонурги 2	609	2,1%
17	Counter-Strike: Condition Zero	600	2%
18	Commandos 3: Destination Berlin	549	1,9%
19	TRON 2.0	536	1,8%
20	Colin McRae Rally 3	512	1,7%
21	Unreal II: The Awakening	506	1,7%
22	Lionheart	457	1,5%
23	Metal Gear Solid 2: Substance	423	1,4%
24	NHL 2004	401	1,3%
25	Vietcong	374	1,2%
26	Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	361	1,2%
27	Homeworld 2	350	1,2%
28	Halo: Combat Evolved	331	1,1%
29	UFO: Aftermath	325	1,1%
30	Rise of Nations	300	1%

Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на январских компакт-дисках и на DVD-диске "Игромании". На самих CD и DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

Компакты и DVD базируются на уникальном движке, обладают меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержат вступительные видеоролики и подборку игровой музыки. Поддерживаются печать текста на принтер и сохранение в форматах RTF и TXT. Минимальные системные требования: P200, 64Mb RAM, современный CD-привод (а для пользования DVD-диском, соответ-

ственно, необходим современный DVD-привод), Windows'98, DirectX 8.0 и старше. При этом стоит учесть, что просмотр роликов на подобной конфигурации невозможен: требуется более мощный, современный компьютер.

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: "Демоблок / Темы", "Патчи", "Трейнеры", "По журналу", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор" и "Инфоблок".

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: "Игровая зона", состоящая из трех основных частей, а также разделы "Демоблок / Темы", "DeathZone", "Игровой десктоп" и "Веселости".

РАЗДЕЛЫ НА DVD: все рубрики двух компакт-дисков, плюс "Темы DVD", "Драйвера" и "Интересности".

В разделе "Софтверный набор"/"Игроманский стандарт" находится поисковая база данных по игроманским компактам под названием GlobalMania. В ней же — огромная база кодов к играм, насчитывающая более 800 позиций. Программу создал Михаил Извеков, за что ему огромное спасибо!

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на компакт-диски, круглосуточно действует ящик CDMANIA@IGROMANIA.RU. Особенно будем рады советам о том, что вы хотели бы видеть в "Игровой зоне".

ОТ РЕДАКЦИИ

Всем привет!

С огромной радостью сообщаем, что наконец свершилось то, о чем мы с вами так долго мечтали. Начиная с этого номера часть тиража нашего журнала будет выходить с DVD. Событие радостное и долгожданное. Каждый из нас прекрасно понимает, что DVD — это огромные просторы и, следовательно, огромные возможности. Это больше демо-версий и демо-роликов, перспектива расширения таких разделов, как "Игровая зона" и "Драйвера". Это, в конце концов, осуществление головокружительной надежды получить в свое пользование то, что в силу большого объема никогда не могло бы появиться на CD. Принципиально важное решение выпускать часть тиража с DVD подразумевает возможность выкладывать модификации, демо-версии и прочие полезности практически любого веса.

Конечно, мы предвидим, что далеко не у всех наших читателей есть DVD-привод. И если кого-то из вас посетила страшная мысль, что теперь покупка журнала с диском потеряла смысл, то мы спешим развеять все ваши сомнения на этот счет. Мы никоим образом не отказались от столь полюбившихся вам двух компакт-дисков. Уверяем вас, что DVD появился не вместо компакт-дисков, а вместе с ними, как дополнительная возможность разместить особо объемные вещи. Более того, со всей ответственностью заявляем, что компакт-диски остаются для нас приоритетными. То есть самое интересное и полезное будет выложено именно на компактах ровно в тех объемах, которые доступны. Кроме того, во избежание каких бы то ни было сомнений скажем, что мы не собираемся в ближайшее время отказываться от выпуска журнала с компакт-дисками. Такое может произойти лишь в очень отдаленной перспективе, когда DVD-привод окончательно и бесповоротно займет место на всех компьютерах нашей бескрайней страны. Конечно, мы понимаем, что те, у кого есть только CD-привод, окажутся отчасти обделенными. Ведь объем DVD составляет 4,7 гигабайт, в то время как суммарный объем двух компакт-дисков — 1,4 гигабайт. То есть купившие DVD получат полезностей и вкусовостей аж на три с лишним гигабайта больше. Что поделать, се ля ви. Когда речь идет о весьма объемных вещах, такая ситуация неизбежна, и выход из нее один: нем-

ножко поэкономить на завтраках, слегка напрячься и купить DVD-привод. Благо на сегодняшний день сносный DVD-привод стоит столько же, сколько стоил год назад CD-привод — порядка сорока долларов.

Обратимся к практической стороне дела. Мы по-новому организовали разделы на CD и DVD, дабы оптимально разместить материалы. Новая структура немногим отличается от старой, и вы легко в ней разберетесь, запустив любую из CD или, соответственно, запустив DVD. А какие именно разделы где находятся — вы можете посмотреть в самом-самом начале рубрики "CD-мания".

Важная деталь. На компакт-дисках присутствуют текстовые описания абсолютно для всех модификаций, карт, демо-версий, видеороликов, программ и т.д., которые размещаются на DVD. Но при этом, дабы не ввести вас в заблуждение, в названии каждой программы, видеоролика, демо-версии и т.д., которые находятся только на DVD, присутствует вот такая надпись: (dvd). Щелкнув на надпись в меню, около которой есть пометка (dvd), вы окажетесь на экране, где присутствует только текст, без картинок и, естественно, без файлов. Такая на первый взгляд странная система сделана нами из технических соображений: нам так во сто крат удобнее комплектовать содержание компакт-дисков и DVD-диска. Да и вы, покупая журнал с двумя CD, получаете информацию о том, что именно присутствует только на DVD.

Из тех изменений в разделах, которые произошли в свете появления DVD, первым делом сообщу вам о том, что раздел "Драйвера" теперь будет находиться только на DVD. Основная причина — в том, что раздел заслуживает гораздо больше места, нежели тот объем, который ему отводился ранее, и с появлением DVD разумно было его полностью туда переместить, дабы далее суметь привести к желаемой форме.

Далее, на DVD появились два новых раздела. Первый из них называется "Интересности". В нем скрывается разномастная крупногабаритная всячина, которая не подходит ни под одну традиционную рубрику. Это могут быть и сборники карт, и пакеты инструментов для создания собственного фан-сайта по какой-нибудь игре. В общем, все, что может представлять особый интерес.

Второй из них — "Темы DVD", в котором содержатся неофициальные аддоны, игры и модификации, которые положить на компакт просто физически невозможно из-за их огромного объема. Раздел комплектуется по тому же принципу, что и "Темы компакта", то есть все лучшее, что удастся отыскать, становится темой DVD.

Также у нас появился новый раздел, названный "Демоблок/Темы". В нем находятся демо-версии, ролики и темы компакт-дисков. На создание подобного раздела нас подвигло то, что мы все равно постоянно переносим демки и темы с одного компакт-диска на другой. Решив, что больше так продолжаться не может, мы объединили все три раздела под одной "крышей".

И, наконец, последнее. Раздела "КОдекс" отдельно больше не будет. Отныне вся база с игроманскими кодами полностью перенесена в программу GlobalMania, которая к тому же содержит глобальную базу данных по игроманским компактам. С ее помощью вы не только без труда найдете коды к любой из более чем 800 игр, которые в нее включены, но и за считанные секунды узнаете, что, где и когда было опубликовано на наших компактах. Еще один плюс программы в том, что в отличие от раздела "КОдекс" ей можно пользоваться отдельно от CD. Большое спасибо Михаилу Извекову за создание столь полезной утилиты.

Конечно, мы немного волнуемся, спуская со стапелей наш новый корабль под названием DVD. В его создание мы вложили предпорядочно времени и сил. Пишите нам о своих впечатлениях, высказывайте пожелания и замечания.

Редактор CD и DVD,
Степан Чечулин



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается единственный в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ". Спустя два месяца после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров и не материалы других рубрик) публикуются на CD "Игромании", а также на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.



На ЭТОМ игроманском компакте мы предлагаем вашему вниманию руководства и прохождения из ноябрьского номера "Лучших компьютерных игр" (с TRON 2.0 на обложке). Вас ждут:

1. Демиурги II. Руководство + прохождение.
2. Операция Silent Storm. Руководство + прохождение.
3. Cold Zero: The Last Stand. Руководство + прохождение.
4. Heaven and Hell. Руководство.
5. Creed. Руководство.
6. Republic: The Revolution. Руководство.
7. Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy. Руководство + прохождение.
8. State of Emergency. Руководство + прохождение.
9. Tron 2.0. Руководство + прохождение.

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманском компакте в частично урезанных версиях. А именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

На компакт-дисках ФЕВРАЛЬСКОГО и МАРТОВСКОГО номеров "Игромании" ожидаются материалы, которые будут предоставлены соответственно декабрьским и январским номерами журнала "Лучшие компьютерные игры" (на их обложках, которые вы видите рядом, HALO 2 и Robin Hood: Defender of the Crown).

"Лучшие компьютерные игры" №12, декабрь:

1. Вампиры (Nosferatu: The Wrath of Malachi). Руководство и прохождение.
2. Путешествие на Хон-Ка-Ду. Руководство и прохождение.
3. Хром. Руководство и прохождение.
4. Age of Mythology: Titans. Руководство и прохождение.
5. Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II. Руководство.
6. Command & Conquer Generals: Zero Hour. Руководство и прохождение.
7. Freedom Fighters. Руководство и прохождение.
8. Halo. Руководство.

9. Homeworld 2. Руководство и прохождение.

10. Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough. Руководство и прохождение.

11. Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure. Руководство и прохождение.

12. The Fate. Руководство и прохождение.

13. UFO: Aftermath. Руководство.

Лучшие компьютерные игры №01, январь:

14. Alien Shooter: Начало вторжения. Руководство.

15. The Black Mirror. Прохождение.

16. Call of Duty. Руководство и прохождение.

17. Civilization III: Conquests. Руководство.

18. Commandos 3: Destination Berlin. Руководство и прохождение.

19. Empires: Dawn of the Modern World. Руководство.

20. Firestarter. Руководство.

21. Gorky Zero: Beyond Honor. Руководство и прохождение.

22. Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Руководство и прохождение.

23. Nancy Drew: Danger on Deception Island. Руководство и прохождение.

24. No One Lives Forever 2: Contract J.A.C.K. Руководство и прохождение.

25. Patrician III. Руководство.

26. Robin Hood: Defender of the Crown. Руководство и прохождение.

27. Silent Hill 3. Руководство и прохождение.

28. Tortuga: Pirate Hunter. Руководство.

29. Worms 3D. Руководство.

Помимо того, в спецрубрике "СОВЕТЫ МАСТЕРОВ" новогоднего, январского номера "Лучших компьютерных игр" вас ждут не дож-дятся экспертные материалы: "Age of Mythology. Хорошего грека должно быть мно-го"; "Counter-Strike 1.6. To Play or not to Play"; "Rise of Nations. Нации и их стратегии (часть 3)"; "Операция Silent Storm. Жизнь после измене-ний"; "Temple of Elemental Evil. Спутники геро-ев"; "Космические рейнджеры. Полгода спу-стя"; "Демиурги II. Восемь дуэльных колод"; "Grand Theft Auto: Vice City. Просачиваемся на

западный остров"; "Warcraft III: The Frozen Throne. Наша практика — антитактика".

Материалы рубрики "Советы мастеров" не печатаются в "Игромании" и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".

Руководства и прохождения публикуются: 1) в журнале "Лучшие компьютерные игры", первично и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах); 2) на компакт-диск "Игромании" в технически упрощенном варианте спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ"; 3) на сайтах WWW.IGROMANIA.RU и WWW.LKI.RU спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ".

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без письменного разрешения.



ИГРОВАЯ ЗОНА

Operation Flashpoint, Racer Free Car Simulator, Противостояние: Азия в огне, C&C: Generals — СТЕПАН ЧЕЧУЛИН

Mafia, Max Payne 2, Postal 2, Warcraft III, Neverwinter nights, GTA: Vice City, Medal of Honor: Allied Assault, Rainbow Six: Raven Shield — АРТЕМ ВОЛИК

Jedi Knight: Jedi Academy, Serious Sam: Second Encounter, Противостояние IV, Блиц-риг, Ил-2 Штурмовик — АНДРЕЙ КАПИНИН

Age of Empires II, Age of Mythology, Heroes of Might And Magic IV, Max Payne — АНТОН ТАРАН

The Elder Scrolls III, The Sims, Civilization III, Half-Life — БОРИС ВАСИЛЬЕВ

Разбор вашего творчества — АРТЕМ ВОЛИК

Для читательских работ: gamezone@igromania.ru
Советы, что поместить в "Игровую зону": cdmania@igromania.ru

№1. Блицкриг

Пять новых карт и небольшая модификация для этой популярной игры.

1. Автор карты "Авраншская брешь" отдает под ваше командование огромные силы, с помощью которых нужно захватить мост. Историческая миссия "Возвращение в Крым" посвящена освобождению Севастополя от фашистов. Карта "Отто Кариус" даст вам прекрасную возможность совершить боевые подвиги, управляя всего одним танком "тигр". Карта "Сицилия" посвящена непростым взаимоотношениям союзников по фашистскому блоку — Италии и Германии. Цель карты "Специалистка по окружению" — в кратчайшие сроки создать непробиваемую оборону.

2. Модификация "Дополнительные текстуры для итальянской техники" позволит вам использовать их в редакторе карт при создании своих миссий.

№2. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

Поклонникам симулятора "Ил-2 Штурмовик" наверняка понравится новая увлекательная кампания и 8 красивейших скинов.

1. Experten campaign предлагает нам стать пилотом люфтваффе и добавляет в игру новые миссии, задания, раскраску самолетов и внешний вид пилотов.

2. Среди восьми классных скинов вы найдете шкурки реальных самолетов, шкурки, изменяющие оригинальные игровые модели, и просто очень интересные скины, созданные фантазией авторов.

№3. Противостояние IV (Sudden Strike 2)



Представляем вашему вниманию восемь интереснейших карт для этой популярной игры. Карта "Битва при Рапидо" потребует от вас недюжинных усилий для того, чтобы переправиться на другой берег реки и уничтожить превосходящие силы фашистов. Цель миссии "Императорское минное поле" — пройти прямо по минному полю и, невзирая на потери, уничтожить войска США. На карте "Контрудар" придется выводить из фашистского плена боевых товарищей. Миссия Bunkerlinie выполняется на время: в течение 10 минут вы будете сдерживать атаки противника, после чего нужно перейти в наступление. На карте Dorf предстоит выполнить сложные тактические задачи малыми силами. Карта Halkin предлагает пеший переход в 300 километров с последующим захватом двух японских населенных пунктов. Миссия James Ryan посвящена спасению рядового Райана. И, наконец, замечательная карта Stadtkampf by Hotte, на которой вы будете уничтожать немецкие FAU-2.

№4. Противостояние: Азия в огне

1. Несколько новых карт: Global Domination part 1, Global Domination part 2, Mosquito: Операция "Москит", "Захват Мостов" и "Высота 246". Все карты отличаются отличным дизайном и весьма интересными сюжетами.

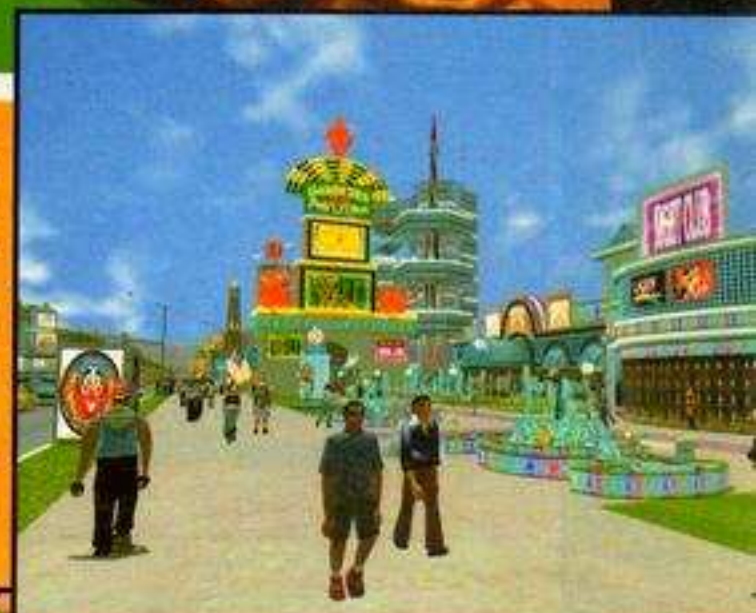
СОЗДАЙ СВОЮ ИМПЕРИЮ РАЗВЛЕЧЕНИЙ!

КАЗИНО



pc cdrom

Непревзойденный стиль экономической стратегии, восхитительная 3D графика, более 6000 потенциальных клиентов, несчетное количество аттракционов - в этой игре есть все, чтобы превратить свою забегаловку в великолепный развлекательный комплекс и завоевать сердца и бумажники взыскательной публики Vegasa.



- Немного сообразительности, дара предвидения и ты сможешь превратить свой маленький заброшенный отель на окраине в самое посещаемое и престижное казино Vegasa.
- Ты можешь управлять своим казино честно, а можешь прибегнуть к маленьким хитростям. Главное, не попадись!
- Не забудь и о собственной безопасности. Опасайся воров и жуликов из высшего общества.

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Empire Interactive", © 2003 "DeepRed"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 ttech.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



ПЕРВАЯ ТЕМА КОМПАКТА

Dungeon Siege:
Copperhead: Retaliation

Что общего у Dungeon Siege и Harbinger? Правильно, обе игры — клоны бессмертного Diablo, пусть и выполненные на разном качественном уровне. Однако, как выяснилось, у этих игр теперь есть еще одна общая черта. В новой модификации для Dungeon Siege — Copperhead: Retaliation, так же как и в Harbinger, действие происходит в будущем, а основными видами оружия являются футуристические пистолеты и винтовки.

Copperhead: Retaliation — настолько полная переделка (total conversion) оригинальной игры, что от той практически ничего не осталось. Очевидно, что новый, фантастический, антураж требует нового сюжета, нового оружия — исключительно дальнобойного, новых предметов — от брони до лечилок, а также нового подхода к ролевой системе. Прощай, магия, прощай, прокачка персонажа — на смену им приходят имплантаты, улучшающие определенные способности персонажа. Ка-

залось бы, большая часть игры канула в Лету — ан нет, играть по-прежнему интересно. Сюжет хорош — значительно сильнее "сказки про простого крестьянина" из оригинального Dungeon Siege. Встречающиеся время от времени ролики на движке выполнены мастерски — у пилота, пробитого насквозь скалой, мелко дергается нога, а сожженные огнем тело выглядят по-настоящему жутко. Игра держит в напряжении, не дает расслабиться — от одной винтовки к другой, от ролика к ролику, от квеста к квесту.

Модификация-неожиданность, модификация-подарок. Кто бы мог подумать, что заигранная до дыр и успевшая несколько поднадоесть игра Dungeon Siege способна подарить нам столько новых эмоций. По сути, речь идет о новой игре, которая по ряду ключевых параметров не уступает оригиналу, а местами даже превосходит его. Не пропустите. Copperhead: Retaliation — это событие.

№5. Age of Empires II:
The Conquerors

1. Очень оригинальная кампания King's Bounty.

2. Отличная RPG — Earthbound. Управляя партией приключенцев, вам предстоит пройти по горам и долам, победить множество врагов и в итоге, как всегда, спасти мир от очередного катаклизма.

3. Первая часть масштабной RPG The Kingdom of Ehb наверняка придется по вкусу всем фанатам игры Dungeon Siege.

4. Ну и напоследок — весьма интересная кампания Fall of Arta.

№6. Age of Mythology



1. Великолепная кампания Hammer of Thunder, сделанная на основе скандинавских мифов.

2. Четыре новых карты. Amshere повествует о войне археологов против Царя Скорпионов. Great Canyon — интереснейшая карта, посвященная знаменитым историческим событиям. Nefatiti — история о противостоянии египетской царицы и северного варвара. И, наконец, карта Valley of Death, посвященная войне Некромантов и Природы.

3. Занимательная модификация, заменяющая все звуки игры на аналогичные из Worms.

№7. Civilization III

1. Девять новых карт для Civilization 3. Несколько исторически достоверных карт: территории Китая, Японии, Мексики и Великобритании, а также пять просто интересных сценариев, таких как Barbaria, The bay, Gangagoosta harbor и другие.

2. Семь новых графических дополнений и улучшений. С помощью объемных дополнений Ccj39_terrain и Cordyterrain вы до неузнаваемости преобразите мир этой игры. Модификации Railroads, Reuro/Retro_city, Roads и Civ2_railroads внесут в игру менее существенные, но не менее интересные изменения. Дополнение RomanCat добавит в игру новый юнит — римского катафракта. Юнит станет доступным почти сразу же после начала игры, что даст римской стороне дополнительные преимущества.

№8. Command & Conquer:
Generals

1. Предлагаем вашему вниманию 12 лучших карт для этой стратегии. Civil War, DA Battle Axe, DA Desert Rats, DA Flood Zone, DA Tiger Mountain, Defender's Paradise, For Battle 2, Four Cornered In, Grand Canyon, homeland, islands, Night Vision on, Winter Ridge.

2. Несколько отличных модификаций.

China Intro заменяет американских юнитов, которые громят базу врага в начальном меню, на китайских. Air Wars Mod v 1.0 делает и без того мощную авиацию американцев еще более грозной. Comanche заменит американский юнит вертолет "Команч" на не менее американский вертолет "Апач". Ну и, наконец, масштабный мод Nova Mod, который добавляет ряд новых юнитов и апгрейдов для каждой из сторон. Плюс модификация добавляет несколько новых карт, а также меняет графические эффекты вроде взрывов на более зрелищные.

№9. Grand Theft Auto:
Vice City

Самые свежие модификации для игры, в которой царит вечное лето.

1. Семь новых машин, способных сделать вашу жизнь более яркой и красочной. Austin Mini и Lexus LS430 — роскошь и стиль, доступные немногим. Mitsubishi Eclipse и Super shiny viper — изящные, стремительные гоночные авто. Ford F150 — лучшая машина для езды по пустыне. Hydroplane — достойная замена "штатным" катерам. Volkswagen Beetle — проверенная временем классика. Yamaha Z450 — лучшая на сегодняшний день замена модели мотоцикла Sanchez.

2. Большая часть предлагаемых нами модификаций относится к категории "мелочь, но душу греет". Например, Doritos Fed-Ex добавляет на борта некоторых грузовиков логотипы известных компаний. Human Condo Heli Garage делает возможной долгосрочную парковку вертолетов на площадке, которая расположена на крыше небоскреба. Ko-Gars' Multi-Mod вносит целый ряд мелких изменений. Marks Fun Island — островок развлечений для любителей экстремального вождения. Nutenpatch заменяет модели танцовщиц в клубе на более откровенные. Rlm pizza hut расставляет по всему городу сеть закусочных Pizza Hut. И, наконец, Gang respect заставляет уличных бандитов разбежаться в разные стороны при появлении Томми: боятся — значит, уважают.

№10. Half-Life

На этот раз мы выкладываем на компакт-диске шесть сингловых модификаций для игры Half-Life.

Affliction. Объемная модификация, состоящая из огромного количества новых уровней, объединенных единым сюжетом.

Chaos. Сюжет этой модификации таков. После неприятностей при эксперименте в Black Mesa молодой перспективный ученый Гордон Фримен переходит на работу в другую лабораторию, занимающуюся примерно такими же исследованиями параллельного мира. Спустя некоторое время начальство требует отчета о проделанной работе. Срочно проводится решающий эксперимент, который должен доказать "всю важность работы" ученых. Во время эксперимента происходит взрыв, и повторяется сюжет Half-Life.

Runner. Модификация, яркой особенностью которой является ураганный геймплей.

The Long Night. Одна из немногих модификаций, в которой почти полностью воспроизводится атмосфера Черной Мессы. Все эпизоды игры логически связаны друг с другом. Модификация сделана настолько здорово, что к концу игры возникает ощущение, что ты заново прошел HL.

Wrongway. Сюжет этой карты банален: вы, как всегда, оказываетесь в богом забытой лаборатории, где что-то происходит не так. Чтобы спасти собственную жизнь, вы беретесь за оружие и пытаетесь выбраться из злополучного места, попутно отстреливая бойцов спецназа, присланных вас уничтожить.

№11. Heroes of Might And Magic IV

1. Equilibris — масштабнейшая модифика-

ция, полностью изменяющая мир "Героев меча и магии".

2. Три новых увлекательных карты — Crosses and Zeroes, "Мир Надежды" и "Никодим".

№12. Jedi Knight: Jedi Academy

Две любопытнейших модификации и два скина для этой невероятно увлекательной игры.

1. Модификация **Flamethrower** заменяет молнии, вылетающие из рук главного героя, на красивое пламя. Модификация **New heads** добавляет в игру несколько новых моделей женщины-джедая.

2. Скин **Jade** — это миловидная девушка! Шкурка **Skeletal Remains** добавляет в игру средневекового рыцаря.

№13. Mafia ("Мafia")

Самые интересные модификации и самые красивые машины для "Мафии".



1. Добавьте свежие линии в приевшиеся очертания автомобилей 30-х годов. Audi s3, Lamborghini Diablo, джипы Hummer и Landrover, Skoda Octavia, футуристическая Toyota-Aero и классический VW Kafer.

2. Real Car Facing заставляет машины переливаться и сверкать, как елочные игрушки. Schweiz Mod заменяет некоторые текстуры: газеты, вывески, машины городских служб выглядят теперь более реалистично. Michael Sullivan skin заменяет модель Томми на главного героя фильма Road to Perdition. Наконец, гвоздь программы, Weihnachts Mod, придает City of Lost Heaven отчетливо новогодний вид.

№14. Max Payne

1. Забавная модификация **Super Payne Brothers**, превращающая главного героя в знаменитого водопроводчика Марио.

2. Три новых уровня — X-Demo, Hotel и потрясающий Psychopath's Diary.

№15. Max Payne 2: The Fall of Max Payne

На коробках с новым шедевром от Remedy/Rockstar еще не успела высохнуть типографская краска, а фанаты уже вовсю принялись клепать модификации.

1. Cataclysm изменяет ряд параметров игры и добавляет новую озвучку. Особенно удалось веселенькая музыка в bullet-time.

2. Chateau — уровень для режима игры на время Dead Man Walking, созданный по мотивам "Матрицы 2". Множество врагов, разру-

шаемые интерьеры, безумный драйв — что еще нужно поклонникам жанра?



3. Killer church — еще один уровень для DMW, созданный по мотивам фильма. Выстрелы, крики, кровь на алтаре — и все это в сопровождении спокойной, умиротворяющей музыки.

4. Realistic Mod изменяет внешний вид и озвучку практически всех видов оружия, а также вносит ряд мелких изменений — улучшенную физику, новую модель главного героя и так далее.

№16. Medal of Honor: Allied Assault

Предлагаемые модификации изменяют исключительно внешний вид и озвучку "самого реалистичного боевика про Вторую мировую", оставляя суть этой великолепной игры нетронутой.

Изменения для карт Crossroads, Animated tank и The crossroads vehicles. Новые текстуры оружия: веселые Paintball guns и Rainbow tracers, серьезные — Real Blood, Grunherz MG 42, The one explosions и The one high gloss weapons. Модель оружия — FN-FAL и новая озвучка персонажей — English slang.

№17. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

1. Elegia Eternum — это не просто хороший модуль в стиле adventure, но еще и оригинальная озвучка, а также небольшой заставочный мультик!



2. Games — это сборник из трех маленьких модулей, позволяющих попробовать свои силы в различных играх — "Блэк Джеке", шахматах и "морском бое". Сами по себе они тянут разве что на забавное развлечение, однако никто не мешает вам включить используемые в них скрипты в свои собственные модули.

3. Сюжет Legend of the Deathlands Brotherhood основан на старой доброй идее:

ВТОРАЯ ТЕМА КОМПАКТА

Deus Ex: Zodiac

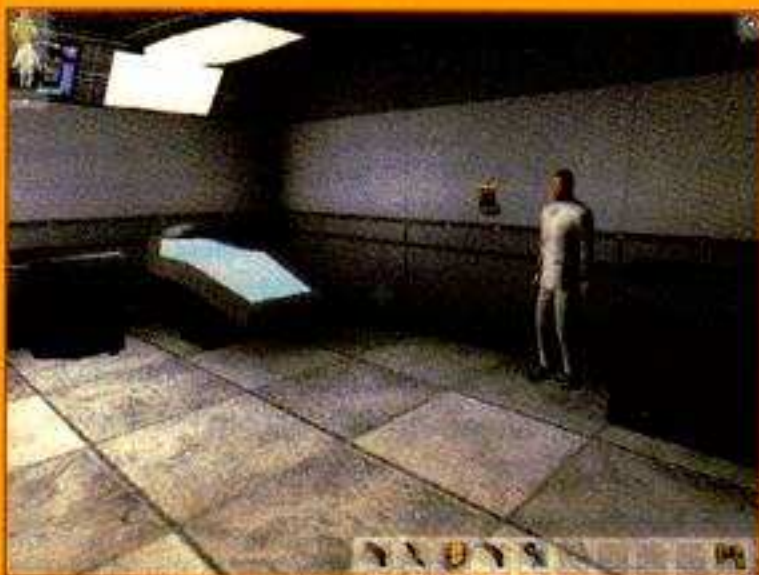
Любой человек, не понаслышке знакомый с фантастикой в жанре киберпанк, с легкостью назовет игру, будоражившую в 2000 году умы многих его единомышленников. Мрачный мир будущего, в котором судьбами людей распоряжаются мегакорпорации и спецслужбы. Злодеи, решающие, кому жить, а кому умереть, в масштабах всей планеты, киберимплантаты, роботы и взлом компьютерных сетей — все это и многое другое было в Deus Ex, культовой игре от Ion Storm.

Модификация Zodiac — это продолжение любимой игры, практически ни в чем не уступающее оригиналу.

Итак, игрок действует от лица Пола Дентона, брата главного героя Deus Ex. Сюжет-

ная линия Zodiac представляет собой ответвление истории Deus Ex: JC спасает своего брата от агентов UNATCO и оставляет его заниматься своими делами, а сам отправляется спасать мир. Впрочем, как выясняется, Пол тоже не терял времени даром, и его приключения оказываются не менее захватывающими.

Zodiac — это возможность вернуться к игре, изученной до дыр, и вспомнить старые навыки. Это все тот же Deus Ex — атмосфера оригинала выдержана идеально. Но в то же время это новый сюжет, новые герои, новая возможность пожить в жестоком, циничном, но таком затягивающем мире — мире Deus Ex.



сидел себе человек спокойно, смотрел телевизор, а потом бах! — и понеслось. Чрезвычайно забавный модуль, в котором смешные диалоги умело переплетены с мощным hack'n'slash-геймплеем в стиле Diablo II.

4. Keep on the Borderlands — традиционный hack'n'slash-модуль, что, впрочем, не делает его менее привлекательным. Страшные подземелья, продуманная система квестов, интересные находки вроде системы подрас (лесные эльфы, серые гномы и прочее) из Forgotten Realms Sourcebook.

№18. Operation Flashpoint

Мы продолжаем выкладывать на диски лучшие дополнения для этой пусть уже и пожилой, но по-прежнему замечательной игры. Вас ждут:

1. Две отличные кампании — "Красная зорь" и "Служить и защищать", придуманные нашими талантливыми соотечественниками.
2. Дополнительная техника. Советский ли-

музин ГАЗ-13 "Чайка", штурмовик СУ-25, истребитель МиГ-29 и американский бомбардировщик B-52.

3. Отличный набор моделей солдат и техники афганской армии — Afghan Pack.

№19. Postal 2

Самые отможенные модификации к скандальному творению RWS.

Anthrax Launcher превращает гранатомет в рассадник заразы — ракеты отскакивают от стен и при каждом ударе распыляют вокруг себя смертоносные споры. Black Sniper заменяет модель снайперской винтовки — теперь она выглядит гораздо внушительнее. BSOD Mod заменяет изображение на экранах всех мониторов игры на печально знаменитый "синий экран смерти" Windows. Get down заставляет персонажей игры ложиться на землю по первому требованию игрока. Random Violence вынуждает всех вооруженных прохожих на улицах города атаковать

полицейских, повергая город в хаос. Muzzlepack добавляет всем "стволам" в игре вспышки при стрельбе — теперь они выглядят намного более реалистично. Postal 2 MP v1.3 — последняя версия "неофициального мультиплеера". Raven physics — улучшенная физическая модель, "позаимствованная" из Raven Shield.

№20. Racer Free Car Simulation

Как мы и обещали в предыдущем номере "Игромании", мы начинаем регулярно радовать вас свежими дополнениями для этой игры.

В этот раз вас ждет внушительная подборка, в которую вошли девять автомобилей: Ferrari 360 Modena, Lamborghini Murcielago, Mustang Gobra R, Toyota Corolla GTS, Toyota MR2 Gti, CLK DTM — Team D2, BMW V12 LMR, Alpine Renault A310 V6 и Alfa Romeo GTA junior. А также пять новых треков — Black Hawk Farm, Florino, Indy GP, LeMans 2001 и Weekend Day, которые идеально подойдут для "обкатки" новых тачек.

№21. Rainbow Six: Raven Shield

Вашему вниманию предлагаются 12 новых карт для одиночной и многопользовательской игры в режиме кооператив. Прекрасная возможность еще раз проверить свои тактические способности.

№22. Serious Sam: Second Encounter (Крутой Сэм: Второе пришествие)



1. Три интереснейших карты. Beast Hunt Part One, Gates To Hammurabi и Rmo Azul.

2. Два симпатичных скина. Adventurous Ash и Bill Clinton.

3. Модификация The Hippy Mod.

№23. The Elder Scrolls III: Morrowind

1. Шесть плагинов, добавляющих в игру новые здания. От небольшого симпатичного домика ViruZ до огромного плагина Greatest Housing Mod, который насчитывает шесть зданий.

2. Восемь дополнений, добавляющих в игру новые предметы. Плагин Metal Queen Boutique, который занимает огромное место на диске, позволит вам приобрести несколько новых видов брони и одежды, а также даст возможность носить парики. Дополнения Blue steel armor,

Legolas gear и The Armor of Valshea добавят в мир этой игры новые комплекты брони. Гвоздь программы — Ultimate Weapons — добавит в игру ровно 60 новых видов оружия, каждое из которых — уникальный артефакт, заколдованный мощной магией.

3. Задание Blades Quest: Prophecy of the Lost Heir. Вы сможете продолжить сюжетную линию за имперских агентов "Клинков". Во время прохождения этого квеста вам придется встречаться с новыми персонажами, выполнять их поручения, сражаться с монстрами и находить новые сокровища. Основательно подготовьтесь к странствиям — квест очень долгий.

№24. The Sims

1. В этой подборке вы найдете тридцать скинов новой одежды — свадебные платья, нижнее белье, вечерние наряды и костюмы, спортивную одежду.

2. Также вас ждет огромная коллекция аж из 100 новых предметов.

№25. Warcraft III: The Frozen Throne

Несколько интересных карт для стратегического детища Blizzard.

1. Corruption — Prologue — это ролик на движке игры, демонстрирующий завязку сюжета большой любительской кампании. Основная "фишка" проекта — оригинальный саундтрек и озвучка, написанные "с нуля". Мы обязательно выложим эту кампанию, когда она будет готова. А пока смотрите ролик.

2. Map Collection #1 — подборка из семи лучших карт для skirmish и мультиплеера.

3. Ner'Zul's Return — кампания за нежить, описывающая поход Артаса с целью вызволить своего повелителя Нер'Жула из заточения в Ледяном троне.

4. Забавная карта Jack-o-Lantern, оформленная в мистическом стиле: зеленый туман, грибы вместо деревьев... На дворе Halloween, господа, — только местная нечисть совсем не так безобидна, как мы привыкли считать.

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1: Jagged Alliance 2

Модификация для "Цены свободы", заменяющая некоторые виды оружия на израильские — автомат GALL, пулемет Negev и так далее.

Бонус №2: Impossible Creatures

Сборник карт от разработчиков игры. В сборник вошли пять многопользовательских уровней. Карты отличаются неплохим дизайном и продуманным балансом.

Бонус №3: Star Track: Elite Force II

Аналог режима Team Fortress для Elite Force 2 — 12 сбалансированных классов, 15 видов оружия, новые режимы игры.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

Новый год, новые игры, новые письма, завалявшие редакцию, словно снег. Отдохнув-

шие за месяц читатели снова штурмуют вершины, высылая нам свои работы по почте, принося их в редакцию лично, передавая с okazji. Разве что голубиная почта до сих пор еще не была задействована. Но, как говорится, еще не вечер...

Итак, читатели, недавно присоединившиеся к нам, наверняка желают знать, о чем идет речь. Да и ветеранам нашей рубрики тоже не мешало бы еще разок перечитать условия, выучить их и повесить на стенку — это их единственный шанс получить свои 15 минут славы. Итак: вы творите, даете волю фантазии, не ограничивая свой порыв практически ничем. Мы публикуем ваше творчество, чтобы другие читатели могли в полной мере насладиться плодами ваших трудов. Однако, как вы уже наверняка догадались, есть целый ряд условий, неукоснительное соблюдение которых позволяет читательским работам пройти наш суровый отбор и очутиться на компакт. О них и пойдет речь ниже.

1. Ваша работа должна быть запакована в единый архив, желательно с расширением rar (соответствующая программа каждый номер выкладывается нами на компакт в "Софтверном наборе").

2. В архиве должны находиться скриншоты вашего творения в количестве не меньше двух-трех. Картинки должны давать четкое и ясное представление о вашей работе.

3. Наконец, архив должен содержать текстовый файл с описанием вашего нетленного творения, процесса его установки и принципов работы. Кроме того, там должно быть указано ваше имя или ник, а также ваши координаты.

Невыполнение любого из трех пунктов влечет за собой снижение вероятности появления вашей работы в нашем разделе до нулевой отметки. Кроме того, не рекомендуется присылать чужие работы — взятые из интернета или любого другого источника — и выдавать их за свои. Это моветон, господа.

Непосредственно ознакомиться с работами вы сможете, посетив раздел "Игровая зона/Работы читателей "Игромании" на втором компактe. Здесь мы для нашего общего удобства приводим краткий перечень того, что вы можете там найти.

Игровые дополнения Diablo 2

Пять героев различных уровней плюс десяток "мулов" — персонажей, служащих исключительно для хранения различного редкого барахла. Прислал Закатов Илья aka Skyman.

FIFA 2003

Нечастый гость нашего раздела FIFA 2003 обзавелся новым модом. Теперь компьютер будет играть значительно более напористо и агрессивно, и обыграть его будет куда сложнее. Автор: Lambo.

GTA III/Vice City

1. Забавный мод к полубытовому GTA III, превращающий полицию в сборище клоунов. Ну кто еще, скажите на милость, способен настолько плохо водить машины? Автор: Протасов В.А. aka defrag.

2. Мод "Форсажная подсветка днища" от Берн-яева Павла Олеговича: героям известного филь-

ма про гонки на больших скоростях даже не снилась такая яркая подсветка днища автомобилей.

"Герои меча и магии: Дыхание смерти"

Кампания "Крестьянин, ангел и меч", автор: Илья Полунов aka Lynx. Кампания состоит из трех карт и обладает некоторой степенью нелинейности. Так держитесь!

Max Payne 2

Небольшой мод к новому хиту про знаменитого нью-йоркского полицейского позволяет смотреть на мир глазами главного героя. Иными словами, превращает игру в шутер от первого лица. Большое спасибо Глембоцкому Сергею за предоставленную нам редкую возможность увидеть slo-mo своими глазами.

The Elder Scrolls: Morrowind

1. Плагин "Главный Торговый Центр Морровинда", автор: Лесников Ярослав aka Lord. Если вы решили отправиться за покупками, то лучшего места, чем Балмора, вам не найти.

2. Real Woodhouse — небольшая дача недалеко от Seyda Neen. Прислал Тимур aka Smoke 777.

3. Weather mod от Паутова Дмитрия aka GameGnom позволяет облегчить участь владельцев слабых машин: теперь над Вварденфелом всегда будет царить хорошая погода, и вашему компьютеру не придется мучиться, обсчитывая дождь или песчаную бурю.

Operation Flashpoint

Миссия "Западня" для любимого многими тактического боевика от AlexYo.

Warcraft III

Melee-карта Forest of Nightmares, рассчитанная на четверых человек, за авторством [XAN]2the3nd.

Программы Autorun

Программа для создания autorun-файлов, автор — lek.sys. Функционально она достаточно сильно ограничена, однако большое количество сопроводительного текста компенсирует этот недостаток. Если вы собираетесь заняться проблемой создания подобных файлов, программа Autorun вам наверняка пригодится.

Обои для рабочего стола

На этот раз в категорию "Самые интересные обои" попали две подборки: шесть картинок на тему Max Payne 2 от читателя с ником COOB и две — за авторством читателя Odem, темы — Hitman 2 и последняя серия Tomb Raider.

Прочие украшения

Скин для WinAmp 2.xx на тему любимой в народе "Бригады", автор Julik.

ВЕСЕЛОСТИ Alien Sky



Космические стрелялки продолжают выходить с завидной регулярностью. Вот и Alien Sky — из этой обоймы. От прочих подобных игр она отличается очень неплохой графикой, отличными спецэффектами и приятной музыкой. Геймплей прост: летим в открытом космосе и отстреливаем врагов, которые прут буквально из всех щелей. Наглцов нещадно уничтожаем с помощью лазерной пушки и ракет, которыми оснащен корабль. Весело!

Astral Tournament

Очень интересная игра с претензией на почетное звание "стратегия". В Astral Tournament вам предстоит провести несколько карточных боев с противниками, дабы стать полновластным королем. Суть игры проста и заключается в том, что каждая сторона (коих в игре две — вы и оппонент) делает свой ход, выкладывая на игровой стол одну карту, которая символизирует отряд бойцов. Выигрывает тот, кто первым уничтожит врага. И хотя графика игры особо не впечатляет, тут это не главное. В играх, подобных Astral Tournament, на первом месте — увлекательный геймплей, а не графические изыски.

Ball Attack

Игра представляет собой очередной вариант арканоида, причем далеко не самый плохой. Знакомый увлекательный геймплей, неплохая графика и всяческие бонусы, которые выдаются за удачно пройденные уровни, делают эту игру весьма неплохим средством для отдыха после трудного дня.

Bossmania



Уморительная аркадная игра, в которой вам предстоит взять под свой контроль чумовой фломастер и отправиться с этим самым фломастером на городские улицы — собирать монетки, находить и открывать забавные картинки и, конечно, всячески избегать встреч с врагами, которые в обличье бабushек шатаются по улицам. Игра отличается недурственной графикой и веселой, даже заводной музыкой. В общем, приятная во всех отношениях забава. Не пропустите.

DVD: Kilt Invaders

Неоднозначная игра. Посредственный геймплей сочетается с отличной 3D-графикой. Вы — в образе настоящего мачо, вооруженного луком и бесконечным количеством стрел. Задача — отстреливаться от наступающих со всех сторон противников. По сути, это еще один виртуальный тир, которых уже навыходила тьма-тьмущая. Ничего оригинального. Но вот графика Kilt Invaders — выше всяких похвал для игры такого уровня. Полигональные модели противников почти ничем не уступают тем, что мы видели в третьем Morrowind! Да и пейзажи под

ТРЕТЬЯ ТЕМА КОМПАКТА Half-Life: Warhammer 40K Waaagh Pack

Любой человек, знакомый со вселенной Warhammer 40000, скажет вам, что местные орки — настоящее произведение искусства. Это стеб, и стеб мастерский — начиная с их до неузнаваемости исковерканного английского и кончая технологиями и социальной структурой. Названия их оружия практически неприводимы на русский; достаточно сказать, что там фигурируют "стреляло", "рубилло" и "сжигало" — автомат, топор и огнемет соответственно. "Орки в космосе" — это смешно само по себе, а уж в исполнении Games Workshop — и подавно.

Warhammer 40K Waaagh Pack позволяет вам приобщиться к "орочьей культуре", сыграв в традиционный для них вид спорта — уничтожение себе подобных из всех доступных видов оружия. Казалось бы, все традиционно — но мод выполнен по высшему разряду, из идеи выжато все, что только можно.

Оружие выглядит так, будто бы его собрали из запчастей различных бытовых приборов. Альтер эго игрока время от времени показывает противнику неприличные жесты и чистит пальцем дуло пистолета. Выбрав на открытое пространство, натыкаешься на брошенный транспорт или покореженную БМП космодесанта. Модели орков не отличаются сложностью, но смотрятся на ура.

Итого: незамысловатое действие, способное серьезно увлечь как фанатов игр от знаменитых англичан, так и людей, ничего не знающих о Warhammer. То самое эстетическое удовольствие, которое называется fun, eye candy. Прекрасное развлечение для хорошей компании — модификация поддерживает ботов, но мы-то с вами знаем, что ничто не заменит удовольствия уничтожить друга Васю выстрелом в спину из rocket launch. Особенно если вы оба не понаслышке знаете о том, кто такие орки и кого они едят.



стать — красивые трехмерные деревеньки, живописные луга и поля. В общем, если вы испытываете желание взглянуть на местные красоты и подобно Робин Гуду пристрелить из лука десяток-другой врагов, вам несомненно стоит сыграть в Kilt Invaders.

Coin World

Забавная игрушка, в которой вам надо управлять потешной монеткой на ножках, передвигаясь по уровню, собирая монеты и прочие бонусы. Разумеется, уровни населены врагами, встречи с которыми надо избегать всеми дос-

МЕХАНОИДЫ

- Полная свобода действий на восьми континентах огромной планеты-полигона
- Развитая социальная система: межклановая борьба, интриги и противостояние
- Свободное развитие персонажа — от мирного торговца до воина и пирата
- Десятки типов глайдеров, сотни видов вооружения и оборудования для них



тупными способами; иначе — смерть. Геймплей, что очевидно, незамысловатый, тем не менее весьма увлекательный. Затягивает надолго. К тому же Coin World обладает крайне симпатичной яркой графикой и приятным музыкальным сопровождением. Рекомендую.

Frozen Fruits

Удачная во всех отношениях игра, которая понравится любителям аркад и головоломок. Цель игры проста — управляя весьма прыгучим шариком, уничтожить все цветные квадратики, расположенные на уровне. Задача, прямо скажу, непростая. Чтобы победить, придется изрядно попотеть, продумывая буквально каждый шаг.

Графика Frozen Fruits довольно аскетична, но в процессе игры вы вряд ли успеете обратить на это внимание. К тому же игрушка отличается отменной музыкой, которая идеально соответствует происходящему.

Jumpix

Еще одна представительница космических стрелялок. Вновь под наше командование попадает некий звездный истребитель, вооруженный всяческими мощными пушками. Снова нам предстоит полет в открытом космосе и отстрел врагов, которые с упорством маньяков пытаются пришить наш корабль. В целом игра увлекательная и понравится всем любителям подобных развлечений.

Santa Claus in Trouble

Что может быть ужаснее — под Новый год нехорошие монстры утащили у Санта-Клауса все подарки, которые Санта должен раздать детишкам, и разбросали их по всему миру. Вам предстоит помочь Санте искать ценные подарки



Управляя Сантой, бродим по уровням, собираем подарки и много-много раз прыгаем через пропасти. Интересный геймплей дополняется отличной для игры такого рода графикой. Плюс к этому в Santa Claus in Trouble звучит замечательное попурри из самых известных рождественских мелодий, создавая неповторимую атмосферу любимого праздника.

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

Мы спешим предложить вашему вниманию лучшие обои, которые были сделаны за истекший месяц. Несколько обоев, сделанных по мотивам таких игр, как Armed & Dangerous, Star Wars: Knights of the Old Republic, Finding Nemo, Prince of Persia: The Sands of Time, Rainbow Six 3 и "Блицкриг". Все обои отличаются отличным исполнением, и каждый найдет, чем украсить свой ра-

бочий стол. Кроме этого, после недолгого перерыва мы вновь начинаем публиковать десять лучших неигровых обоев с сайта <http://wallpapers.ru>.

DEATHZONE

Раздел Игровая зона/DeathZone пришел на смену давнему игроманскому разделу Deathmatch и, в сущности, является его логическим продолжением и развитием.

Подробные описания всего, что помещено в DeathZone, можно найти в журнале на страницах Deathmatch и, конечно же, в расширенном варианте — на компакт-диске.

Battlefield 1942

1. Отличная модификация Soldier 9 Mod Realism.

2. Кровавый патч Blood Patch.

3. Набор скинов: DasReichcam и "Русские десантники".

4. Комплект текстур, звуков и скинов от Cansler.

5. Восемь новых карт: Afrika Tank Battle, J3rkfish City, Giza, Neovlad-Dereliction, Northway Park, Operation Aberdeen, Urban Combat и Utah Beach.

Unreal Tournament 2003

1. Мутатор Assault.

2. Три новых карты: DOM-Invasion, DM-FromHell и CTF-FrostBite.

3. Пара новых скинов персонажей: Bloodlust и Yoda.

Counter-Strike

1. Модификация Fusion Pack.

2. Четыре новых карты: cs_bbicotka, cs_beat, fy_iceworld3 и cs_infernal_village.

Half-Life

Семь лучших модификаций, вышедших в 2003 году: Bumer Cars, Day of Defeat, Fire Arms, Kanon Ball, Natural Selection, Public Enemy, The Specialist.

Jedi Knight II: Jedi Outcast

1. Две CTF-карты: Civil War и Water Pump.

2. Пара дуэльных карт: Snow Winterpack и Soul Chamber of the Sith.

Jedi Knight: Jedi Academy

1. Две FFA-карты: Bepin и Shroom's DeathStar.

2. Одна дуэльная карта: Rift Duel.



ДЕМОБЛОК

"Демо-версии" и "Ролики"
— Степан Чечулин

В связи с появлением у нас DVD мы получили возможность выкладывать гораздо больше демо-версий и роликов, чем раньше. Разумеется, большинство демок и роликов попали только на DVD. Однако и про компакт мы ни в коем случае не забываем — там вы найдете лучшее из того, на что хватило места. Особое внимание рекомендую обратить на эксклюзивный ролик S.T.A.L.K.E.R., который во всей красе демонстрирует, насколько технически продвинутой будет эта игра.

Демо-версии

1. Выпустив в свет игру Contract J.A.C.K., разработчики из Monolith еще раз доказали всему миру, что умеют делать качественные 3D-экшены. И пусть в этой игре нас не ждет



очаровательная Кейт Арчер (ей на смену пришел суровый киллер Джон Джек), геймплей от этого не ухудшился. Хотя и претерпел значительные изменения по сравнению с NOLF 2. Долой шпионские гаджеты и тайные операции, да здравствуют "мясные" битвы с участием десятка врагов одновременно. Придется теперь в образе Джона носиться по уровням и расстреливать из разнообразного оружия врагов, которые прут буквально из всех щелей. Вроде бы ничего особенного, а играть весело. В чем вы можете убедиться лично, поиграв в демо-версию.

DVD: 2. Продолжение культового 3D-экшена Deus Ex — Deus Ex: Invisible War — уже не за горами. Вполне вероятно, что, когда номер поступит в продажу, игрушка будет уже на при-



лавках. Демо-версия Deus Ex: Invisible War поможет вам определиться, стоит ли тратить деньги на полную версию. Тем, кто играл в первую часть игры, геймплей покажется до боли знакомым. Как и раньше, ходим, бродим, отстреливаем недругов, выполняем задания и много-много общаемся. Разумеется, нас ждет и серьезная система развития персонажа, внушительный арсенал оружия, неплохая графика и превосходная музыка. Убедиться в этом вы можете, поставив предлагаемую демо-версию.

3. Игры по мотивам хитовых фильмов появляются буквально как грибы после дождя. Не



МОЩЬ ЗАКЛЯТИЙ + ВОЕННОЕ ИСКУССТВО



Магия Войны

ТЕНЬ ПОВЕДИТЕЛЯ



Особенности игры:

- Гармоничное сочетание элементов ролевой игры и стратегии в реальном времени;
- Все основные игровые объекты имеют собственную линию развития и поведения в игре, выполняя определенные действия по своей воле - мир живет сам по себе;
- Игроку динамически генерируются задания в зависимости от поведения мира;
- Пять уникальных рас со своими преимуществами и недостатками;
- Игрок управляет целыми отрядами, а не отдельными юнитами;
- Оригинальная ролевая система развития навыков игрока в искусстве управления солдатами и в использовании новых заклинаний;
- Возможность развивать характеристики отрядов посредством участия в боях или используя найденные артефакты;
- Помимо отрядов, игрок и сам непосредственно участвует в жизни карты, получая за выполнение заданий и убийство монстров опыт;
- Игра награждена призом "Лучший дебют КРИ 2003".

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095) 780 90 91, e-mail buka@buka.ru

CNT
ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ТЕЛЕГРАФ

SAFEMAX
СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ

POWERED BY
game spy

TARGEM
GAMES

byka
BUKA ENTERTAINMENT

товар сертифицирован

успела лента выйти в прокат, а на прилавках уже красуется очередная поделка "по мотивам". Правда у Lord of the Rings: Return of the King судьба иная. Игрушка превосходит фильм и дает нам возможность принять участие в его событиях. Подробный отчет о Return of the King вы сможете прочесть в "Вердикте", а здесь вас ждет демо-версия, сыграв в которую, вы вполне сможете составить мнение о том, насколько качественная получилась игра и стоит ли ее вообще покупать.

4. Демо-версия весьма неплохой аркадной леталки на самолетах — **Secret Weapons Over Normandy**, вышедшая из горнилу Lukas Arts. Суть



геймплея проста. На дворе Вторая мировая, и мы в роли храброго летчика английских ВВС должны популярно объяснить вконец обнаглевшим фрицам, где раки зимуют. Объяснять предстоит, управляя самолетом и сбивая вражеские самолеты, которые в великом изобилии водятся на уровнях. Управление самолетиком простое и не напрягающее, а расстрел противников радует своей простотой. Навел прицел, и — тра-та-та-та — подбитый вражеский "мессер" с протяжным гулом пикирует в море. Весело, в общем. Между тем графически игра смотрится просто на ять. В общем, не будем долго рассусоливать; установите демо-версию и смотрите все сами. Поверьте, вам понравится.

5. Последняя демо-версия нынешней подборки — отличная раллийная гонка **V-RALLY 3**. В ней вас ждет вполне симпатичная графика и



увлекательный геймплей. Особо стоит отметить, что машина подвержена разрушениям, и если часто врезаться, то не стоит удивляться, коли отвалится дверь, багажник и бампер. Поиграйте в демку — и вы поймете, что игрушка вполне толковая.

Ролики

DVD: 1. Интересный ролик готовящейся к выходу игры **Pirates of The Burning Sea**. Эдакий конкурент нашим "Корсарам", правда, с акцентом на мультиплеер. Сказать что-либо путное об игровом процессе после просмотра ро-

лика не представляется возможным. Ну, разве что ясно: будем плавать на кораблях и вести морские сражения.

2. Очередной ролик из уже практически вышедшей **Prince of Persia: The Sands of Time**. Видео в красках демонстрирует боевую составляющую новой игры. Очевидно, что сражения в игре будут весьма и весьма впечатляющими. Принц дерется не хуже Нео из "Матрицы", владеет способностью замедлять и ускорять время, а также буквально одной левой расправляется с дюжиной противников.

3. Что может быть веселее гонок игрушечных радиоуправляемых машинок? Ничего — рассудили разработчики из into3D и приступили к созданию игры **RC Squad Land Machines**, в которой мы сможем взять под свой контроль самые настоящие радиоуправляемые машинки. Да не просто взять, а еще и принять участие в гонках. Судя по ролику, графика в игре будет неплохой. Вдохновляет и то, что разработчикам удалось создать замечательную физику поведения машинок, благодаря чему они ведут себя на трассе точно так, как и должны вести себя игрушечные автомобильчики. Рекомендую ролик к немедленному просмотру, ибо поглядеть есть на что.

DVD: 4. Эксклюзивный ролик одной из самых ожидаемых игр — **S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost**. Видео недвусмысленно демонстрирует, что в техническом плане игра будет очень сильной. Динамическая смена дня и ночи, превосходные тени и анимация персонажей. И хотя в ролике не очень много внимания уделено геймплею, менее интересным он не становится. Читайте подробный репортаж о "Сталкере" в нашей новой рубрике "Из первых рук", смотрите этот великолепный ролик, и вам станет понятно, что ждать надо не Half-Life 2, а S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost.

5. Вторая часть гиперпопулярных **The Sims** — **The Sims 2** — все ближе и ближе подбирается к финальному релизу. Ну а пока игра не вышла, нам остается смотреть ролики и проникаться тем, что готовят разработчики. Ролик во всей красе демонстрирует, как будут общаться между собой маленькие человечки.

6. Есть мнение, и не только мое, что с приходом **Unreal Tournament 2004** привычный мир Unreal Tournament изменится до неузнаваемости. А дело все в том, что в новом Unreal Tournament будет чертова прорва самых разных боевых машин. Начиная с джипа, оснащенного крупнокалиберным пулеметом, и заканчивая космическими истребителями. Всю эту технику надо активно использовать в боях, так как в противном случае враги раздавят вас, как букашку. Похоже, времена, когда надо было воевать на своих двоих, безвозвратно уходят в прошлое.

Ну а пока игра не вышла, смотрите этот великолепный ролик и готовьтесь к релизу, который уже не за горами.



ПАТЧИ И ТРЕЙНЕРЫ

"Патчи" — Степан Чечулин
"Трейнеры" — Армен Есаулов

Патчи

Прошел месяц, и мы вновь спешим порадовать вас самыми необходимыми патчами. В этот раз особо рекомендую обратить внимание на патч для "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения", который исправляет множество самых разных ошибок и капитально модифицирует игру, внося изменения во многие ее аспекты.

Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

Версия: 1.11 Рейтинг: 5/5

Мафия

Версия: 1 Рейтинг: 4/5

Златогорье 2

Версия: 1.1 Рейтинг: 4/5

Call of Duty

Версия: 1 Рейтинг: 3/5

Contract J.A.C.K

Версия: 1.1 Рейтинг: 3/5

DVD: Dead to Rights

Версия: 1.01 Рейтинг: 5/5

DVD: Hidden & Dangerous 2

Версия: 1.02 Рейтинг: 3/5

Rise of Nations

Версия: 1.03 Рейтинг: 4/5

Jedi Knight: Jedi Academy

Версия: 1.01 Рейтинг: 4/5

DVD: Street Legal Racing: Redline

Версия: 2.1.6 Рейтинг: 3/5

The Lord of the Rings: The War of the Ring

Версия: 1.01 Рейтинг: 2/5

Korea Forgotten Conflict

Версия: 1.0 Рейтинг: 3/5

DVD: The Hobbit

Версия: 1.2 Рейтинг: 4/5

DVD: Worms 3D

Версия: 1 Рейтинг: 4/5

Трейнеры

А ну-ка, кому свеженьких трейнеров? Не стесняйся, налетай!

ArkanDROID, Battlefield 1942, Chaos Legion, Civilization III: Conquests, Diamond Caves 2, Dragon Jumper, FIFA 2004, Need For Speed: Underground, PacMania II, Pro Evolution Soccer 3, RA FreakOut Gold, Railroad Tycoon 3, Rebel Trucker, Seaworld Adventure Parks Tycoon, Simpsons Hit and Run, Space Colony, Space Empires: Starfury, Star Wars: Knights of the Old Republic, The Entente: WWI Battlefields, The Hobbit, The Lord of the Rings: The Return of the King, The Lord of the Rings: The War of the Ring, UFO: Aftermath, Vega\$: Make It Big!, Worms 3D, X Ball



ПО ЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчун, Матвей Кумби, Федор Усаков, Николай Пегасов и Геймер

Rulezz&Suxx

Галерея

Сегодня в нашей галерее одно сообщение всеобщего значения. Внимайте: все обладатели нашего новейшего межгалактическо-

— SIERRA ENTERTAINMENT ПРЕДСТАВЛЯЕТ —

Хоббит™

ПРЕДЫСТОРИЯ САГИ «ВЛАСТЕЛИН КОЛЬЦА»



ОФИЦИАЛЬНАЯ ИГРА
ПО МОТИВАМ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ДЖ. Р. Р. ТОЛКИНА

для PlayStation®2 и PC:
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!



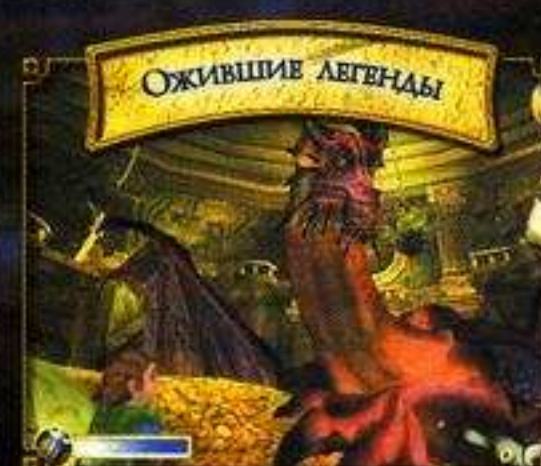
Приключения, загадки и битвы
на просторах удивительного
мира произведений Толкина.



Кольцо поможет стать
невидимым и обвести
врагов вокруг пальца.



С каждым убитым врагом
и решенной головоломкой
мастерство Бильбо возрастает.



Все персонажи мира Толкина
озвучены лучшими актерами
театра и кино.

— Путешествие, —
с которого **Всё Началось**



PlayStation 2

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ КОМПАНИИ VU GAMES В РОССИИ – КОМПАНИЯ «СОФТ КЛАБ»
МОСКВА, 1-й ХВОСТОВ ПЕР., Д. 11 А, ОФИС 211, ТЕЛ. (095) 232 6952; E-MAIL: SALES@SOFTCLUB.RU

PC CD-ROM



The Hobbit™ interactive game © Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. The Tolkien Enterprises logo, "The Hobbit"™, "The Lord of the Rings"™ and the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company, d/b/a Tolkien Enterprises, and are used under license by Vivendi Universal Games, Inc. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks or registered trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. "Sierra" and the Sierra logo are trademarks or registered trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the US and/or other countries. Developed by Nevillable Entertainment, Inc. "B" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

го DVD-диска наконец-то получили возможность просматривать все скриншоты в галерее в их, так сказать, первоизданном виде — без ненавистного пожатия! Такая новость особенно хороша именно сегодня, когда на нашем вернисаже выставка сразу нескольких гипер-красивых игр. Тут вам и военные зарисовки с полей Call of Duty, и супергеройские комиксы по мотивам игры XIII, и замечательные пасторали Uru: Ages Beyond Myst, и выставка высокополигональной портретной живописи Broken Sword: Sleeping Dragon, и мрачные кафельные подвалы Silent Hill 3, и веселые клипы "а-ля шестидесятые" из Contract J.A.C.K.... Одним словом — есть на что посмотреть.

Даты выхода отечественных локализаций и проектов

Как обычно, на нашем компакт — свежайшие данные о датах выхода отечественных локализаций и отечественных же проектов. По обыкновению, в формате Microsoft Excel.

Киберспорт



Демки

1. 13-16 ноября в Копенгагене прошел очередной чемпионат Европы по версии CPL — CPL Denmark 2003. Российские команды и игроки не смогли добраться до призовых мест, но показали вполне достойную игру. В номинации CS победу вновь одержали непобедимые шведы Schroet Kommando, а сильнейшим варкрафтером Европы стал датчанин MYM]Bjarke. Самые интересные демки и реплеи с этого турнира ждут вас на компакт и на DVD. Наслаждайтесь великолепной игрой лучших киберспортсменов мира.

2. 21-23 ноября в одном из лучших столичных клубов Москвы прошло неофициальное первенство СНГ по Counter-Strike. Около 60 лучших команд России, Белоруссии и Украины приняли участие в трехдневной битве за \$5000. Отличная организация турнира, красивые игры, интрига до самого конца — вот отличительные особенности этого события. Смотрите на нашем компакт и DVD лучшие игры турнира. Поверьте, это должен увидеть каждый уважающий себя игрок в Counter-Strike.

Анонсы чемпионатов

Продолжаем публиковать на компакт-диске пресс-релизы и анонсы ближайших киберспортивных чемпионатов, которые планируется проводить в России. Внимательно следите за сообщениями нашего киберспорт-информбю-

ро, если не хотите пропустить какое-нибудь действительно стоящее мероприятие в вашем или соседнем городе!

Клубы России

На компакт вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные об установленных компьютерах и так далее. Редакция выражает уверенность в том, что эта информация будет вам полезна. Смотрите в разделе "Инфоблок".

Интернет

Статья "Жизнь ради скорости"



DVD: 1. Лучший онлайн гоночный симулятор — Live For Speed.

Мобильные игры

На компакт вас ждет полный список моделей телефонов, на которых можно играть в JAVA-игры. Подробнее читайте в нашей рубрике "Мобильные игры".

Игрострой/Мастерская

Статья "Игровые редакторы"

1. Редактор TRON 2.0 — набор утилит для редактирования игры с практически безграничными возможностями. При помощи программ, доступ к которым открывается через общее меню, можно создать совершенно новый виртуальный мир — с уникальными персонажами, сюжетом и картами.

2. Редактор Call of Duty — очередная версия редактора Q3Radiant, заточенная под редактирование уровней игры Call of Duty.

Игрострой/Вскрытие

Статья "Путь к звездам"

1. DXT Tools — пакет утилит для работы с графическими файлами формата dds.

2. Ritual's UberTools — пакет инструментов для создания модификаций игры. В него входят редактор карт Radiant, плагины для 3D Studio Max, позволяющие совершать преобразования над игровыми моделями, редактор графического интерфейса игры и другие полезные программы и утилиты.

Мозговой штурм

Скринтурс №01. Январь

Как обычно, на нашем компакт в разделе "Мозговой штурм" вы сможете увидеть полноформатные версии конкурсных скриншотов из нынешнего "Скринтурса" и без осо-

бого труда определить, из каких игр они происходят, дабы выиграть наши, как всегда замечательные, призы.

Почта "Мании"

Судя по качеству и количеству присланных нам писем, российские морозы не охладили творческих пожаров в сердцах преданных читателей. Обмороженное тело, синие уши, красный нос, растрескавшиеся до крови губы, хрипы в легких, высокая температура, насморк и грипп с осложнениями — все это не преграда истинному графоману. Лучшее доказательство тому — наша рубрика "Почта".

Горячая линия

1. FileMon. Программа для глобального мониторинга обращений к файловой системе: запись, чтение и изменение атрибутов. Обладает мощной системой фильтрации.

2. RegMon. Программа для глобального мониторинга изменений в системном реестре. Показывает все обращения к реестру, создание и удаление ключей, а также отслеживает изменение параметров. Обладает мощной функцией фильтрации генерируемых сообщений — пользователь может так настроить программу, чтобы отслеживались только нужные ему события.

Вне компьютера

"Ролемансер" (www.rolemancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакт.



ФАЙЛЫ

1. D&D 3.5: FAQ по новейшей редакции правил, которые рассматриваются в статье далее в номере.

2. D&D Modules: 2 новых официальных приключения.

3. Kalamar: Один из лучших D&D-миров представлен в отдельной книге правил.

4. AD&D: высокоуровневое приключение для сеттинга Forgotten Realms.

5. d20 Modern: официальные бланки персонажей.

6. WarCry: правила турниров.

7. Simpsons TCG: правила новой коллекционной карточной игры, посвященной Симпсонам.

Все файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Статейные материалы размещены в "Инфоблоке".



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка: Олег Ставицкий

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

The Bat! 2.01

Свежая версия The Bat! со встроенным html-редактором и планировщиком, а также отныне умеющая самостоятельно забирать-

отсылать почту, напоминать вам о важных мероприятиях и разве что не точить карандаши и писать курсовые.

Overnet 0.51



Самая революционная программа для обмена информацией в Сети от создателей культового eDonkey.

ГВОЗДЬ НОМЕРА Nero 6



Свежеиспеченная версия самой популярной программы для записи CD/DVD. К шестой версии из небольшого приложения превратилась в целый пункт управления полетами.

СВЕЖАТИНА! Account Buddy 1.3

Маленький и функциональный менеджер всевозможных аккаунтов (на форумах, сайтах, магазинах и т.п.).

Actual Startup PRO 2.51

Очень полезный и функциональный startup-менеджер. Позволяет быстро и безболезненно удалить (или временно заблокировать) ту или иную программу, загружающуюся вместе с запуском Windows.

EZ Photo Calendar Creator

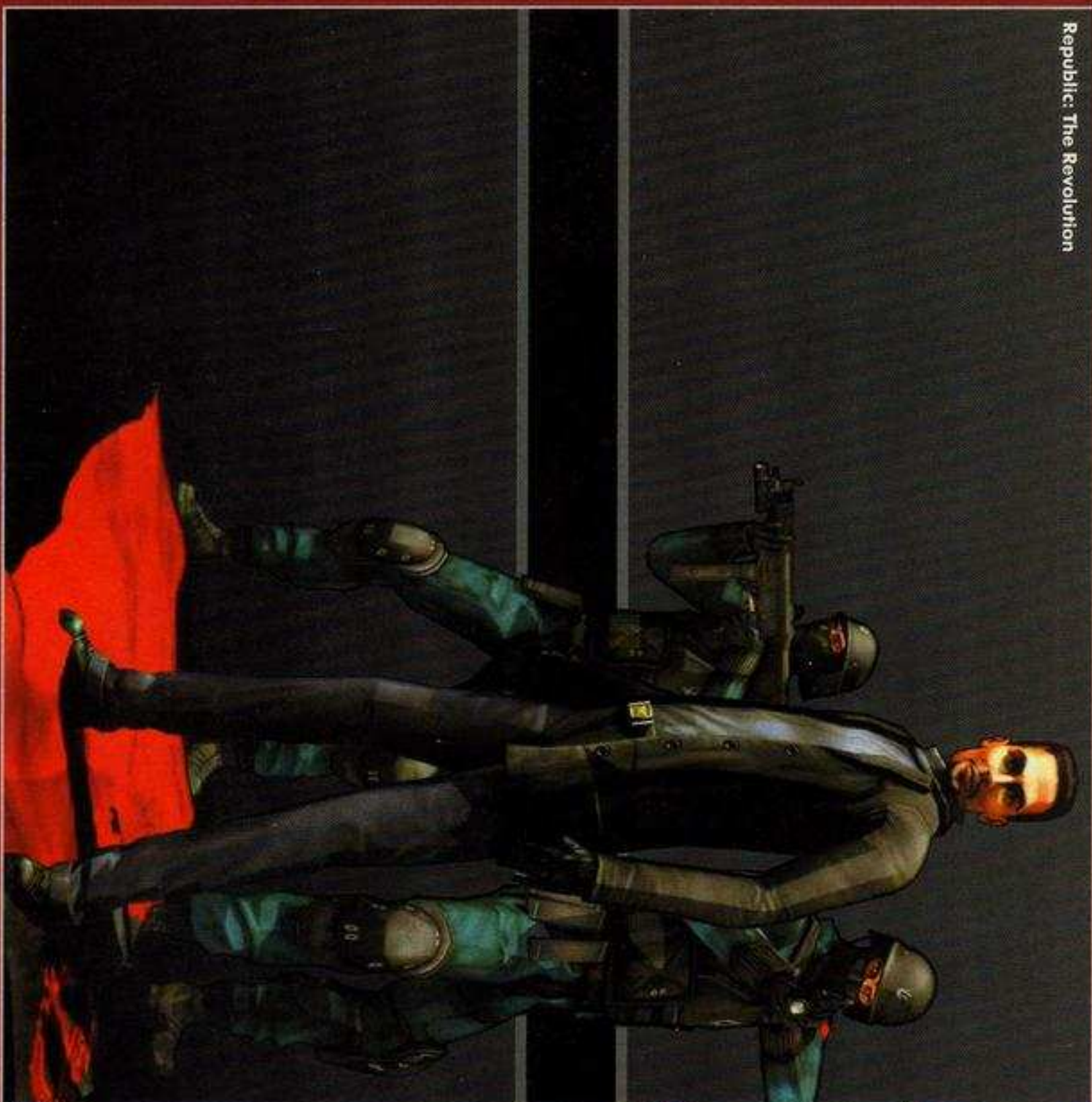
EZ Photo Calendar Creator позволяет в считанные минуты создать живописный календарь, имея в наличии несколько качественных фотографий.

icq2003proa

Свежайшая версия всенародно любимой ICQ, снабжена внушительными инструментами редактирования/удаления/обновления баз данных.

mp3TAG tools 1.2

Небольшая, но очень полезная утилита, переименовывает файлы согласно их id3-содержимому (например — было track01.mp3, а стало ghost_dog_the_album_rza_-_samurai_theme.mp3).



Republic: The Revolution

ЖИЗНЬ - ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА - ВСЕГДА МАНИЯ

www.igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

№ 1 (76) 2004

ТЕМЫ КОМПАКТА

- DUNGEON SIEGE: СОРРЕНЕОД: RETALIATION
- DEUS EX: ZODIAC
- HAL-LIFE: ВАРНАМЕР ДОК МАДАРИ РАСК
- темы dvd
- AMERICA'S ARMY
- VICE CITY: MODERN MOD
- ИЛ-2 ШТУРМОВИК: ЭКСПЕРТЕН САМРАЙГН
- С&С: ГЕНЕРАЛС: НОВА МОД
- МАГНА: SCHWEIZ MOD
- МАХ РАУНЕ: SUPER RAUNE BROTHERS
- МАХ РАУНЕ 2: REALISTIC MOD
- ВАРСАГАТ III: ПЕРЗНУЛ'S RETURN
- ОПЕРАТОН ФЛЭШРОИПТ: АФГАН РАСК
- И МЕГА-КУЧА ВСЕГО ДРУГОГО

ДЕМО-ВЕРСИИ • ПАТЧИ И ТРЕНЕРЫ • ДРАЙВЕРЫ И СОФТ • ИГРОВАЯ ЗОНА

МАТЕРИАЛЫ ЖУРНАЛА • РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

DUNGEON SIEGE: COPPERHEAD: RETALIATION
DEUS EX: ZODIAC
HALF-LIFE: WARHAMMER 40K WAAAGH PACK

Далее для игр:

№1. Блицкриг
№2. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения
№3. Противостояние IV (Sudden Strike 2)
№4. Противостояние: Азия в огне
№5. Age of Empires II: The Conquerors
№6. Age of Mythology
№7. Civilization III
№8. Command & Conquer: Generals
№9. Grand Theft Auto: Vice City
№10. Half-life
№11. Heroes of Might And Magic IV
№12. Jedi Knight: Jedi Academy
№13. Mafia ("Мафия")
№14. Max Payne
№15. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
№16. Medal of Honor: Allied Assault
№17. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

№18. Operation Flashpoint
№19. Postal 2
№20. Racer Free Car Simulation
№21. Rainbow Six: Raven Shield
№22. Serious Sam: Second Encounter (Кругой Сэм: Второе Пришествие)
№23. The Elder Scrolls III: Morrowind
№24. The Sims
№25. Warcraft III: The Frozen Throne
Бонусы "Игровой зоны"
Jagged Alliance 2: Модификация
Impossible Creatures: Сборник карт
Star Trek: Elite Force II: Модификация

Пять героев для Diablo 2, мод для FIFA 2003, две модификации для GTA: Vice City, мод для Max Payne 2, несколько плагинов для Morrowin, миссия для Operation Flashpoint, одна карта для Warcraft III, программа Autorun, обои для рабочего стола, а также скин для WinAmp

Игровые диски и программы

1. Демюрги II
2. Операция Silent Storm
3. Cold Zero: The Last Stand
4. Heaven and Hell
5. Kreed
6. Republic: The Revolution
7. Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
8. State of Emergency
9. Tron 2.0

Домашние

Contract J.A.C.K
Deus Ex: Invisible War
Lord of the Rings: Return of the King
Secret Weapons Over Normandy
V-RALLY 3

Ролеры

Protes of The Burning Sea
Prince of Persia: The Sands of Time
RC Squad Land Machines
STALKER: Oblivion Lost
The Sims 2
Unreal Tournament 2004

Патриоты и патриоты

Патриот
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения
Мафия
Знаменитые 2
Call of Duty
Contract J.A.C.K
Dead to Rights
Hidden & Dangerous 2
Rise of Nations
Street Legal Racing: Redline
The Lord of the Rings: War of the Ring
Korea Forgotten Conflict
The Hobbit
Worms 3D

Трейнеры

Arkandroid, Battlefield 1942, Chaos Legion, Civilization III: Conquests, Diamond Caves 2, Dragon Jumper, FIFA 2004, Need For Speed: Underground, PacMania II, Pro Evolution Soccer 3, Rebel Truck, Seaworld, Adventure Parks, Tucoon, Simpsons Hit and Run, Space Colony, Space Empires: Starfury, Star Wars: Knights of the Old Republic, The Entente: WWI Battlefields, The Hobbit, The Lord of the Rings: The Return of the King, The Lord of the Rings: The War of the Ring, UFO: Aftermath, Vega\$, Make It Big!, Worms 3D, X Ball

Soccer 3, BA FreakOut Gold, Railroad Tucoon 3, Rebel Truck, Seaworld, Adventure Parks, Tucoon, Simpsons Hit and Run, Space Colony, Space Empires: Starfury, Star Wars: Knights of the Old Republic, The Entente: WWI Battlefields, The Hobbit, The Lord of the Rings: The Return of the King, The Lord of the Rings: The War of the Ring, UFO: Aftermath, Vega\$, Make It Big!, Worms 3D, X Ball

Далее для игр:

№1. Блицкриг
№2. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения
№3. Противостояние IV (Sudden Strike 2)
№4. Противостояние: Азия в огне
№5. Age of Empires II: The Conquerors
№6. Age of Mythology
№7. Civilization III
№8. Command & Conquer: Generals
№9. Grand Theft Auto: Vice City
№10. Half-life
№11. Heroes of Might And Magic IV
№12. Jedi Knight: Jedi Academy
№13. Mafia ("Мафия")
№14. Max Payne
№15. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
№16. Medal of Honor: Allied Assault
№17. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Домашние

Contract J.A.C.K
Deus Ex: Invisible War
Lord of the Rings: Return of the King
Secret Weapons Over Normandy
V-RALLY 3

Ролеры

Protes of The Burning Sea
Prince of Persia: The Sands of Time
RC Squad Land Machines
STALKER: Oblivion Lost
The Sims 2
Unreal Tournament 2004

Патриоты и патриоты

Патриот
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения
Мафия
Знаменитые 2
Call of Duty
Contract J.A.C.K
Dead to Rights
Hidden & Dangerous 2
Rise of Nations
Street Legal Racing: Redline
The Lord of the Rings: War of the Ring
Korea Forgotten Conflict
The Hobbit
Worms 3D

Трейнеры

Arkandroid, Battlefield 1942, Chaos Legion, Civilization III: Conquests, Diamond Caves 2, Dragon Jumper, FIFA 2004, Need For Speed: Underground, PacMania II, Pro Evolution Soccer 3, Rebel Truck, Seaworld, Adventure Parks, Tucoon, Simpsons Hit and Run, Space Colony, Space Empires: Starfury, Star Wars: Knights of the Old Republic, The Entente: WWI Battlefields, The Hobbit, The Lord of the Rings: The Return of the King, The Lord of the Rings: The War of the Ring, UFO: Aftermath, Vega\$, Make It Big!, Worms 3D, X Ball

6. Информация о клубе "Лабиринт"
7. Magic: the Gathering

РАЗДЕЛЫ DVD

АМЕРИКАНСКАЯ АРМИЯ

VICE CITY: MODERN MOD

Интересности

Набор для создания фан-сайта: экзена

Рейтинг: сборник из пяти официальных карт

для игры Chaser

Интересности

Intel SoundMAX 4.0 K-Lite Codec Pack

Matrox Parhella, Logitech MouseWare

Logitech MouseWare

РАЗДЕЛЫ DVD

АМЕРИКАНСКАЯ АРМИЯ

VICE CITY: MODERN MOD

Интересности

Набор для создания фан-сайта: экзена

Рейтинг: сборник из пяти официальных карт

для игры Chaser

Интересности

Intel SoundMAX 4.0 K-Lite Codec Pack

Matrox Parhella, Logitech MouseWare

Logitech MouseWare

РАЗДЕЛЫ DVD

АМЕРИКАНСКАЯ АРМИЯ

VICE CITY: MODERN MOD

Интересности

Набор для создания фан-сайта: экзена

Рейтинг: сборник из пяти официальных карт

для игры Chaser

Интересности

Intel SoundMAX 4.0 K-Lite Codec Pack

Matrox Parhella, Logitech MouseWare

Logitech MouseWare

РАЗДЕЛЫ DVD

АМЕРИКАНСКАЯ АРМИЯ

VICE CITY: MODERN MOD

Интересности

Набор для создания фан-сайта: экзена

Рейтинг: сборник из пяти официальных карт

для игры Chaser

Интересности

Intel SoundMAX 4.0 K-Lite Codec Pack

Matrox Parhella, Logitech MouseWare

Logitech MouseWare

РАЗДЕЛЫ DVD

АМЕРИКАНСКАЯ АРМИЯ

VICE CITY: MODERN MOD

Интересности

Набор для создания фан-сайта: экзена

Рейтинг: сборник из пяти официальных карт

для игры Chaser

Интересности

Intel SoundMAX 4.0 K-Lite Codec Pack

Matrox Parhella, Logitech MouseWare

Logitech MouseWare

РАЗДЕЛЫ DVD

АМЕРИКАНСКАЯ АРМИЯ

VICE CITY: MODERN MOD

Интересности

Набор для создания фан-сайта: экзена

Рейтинг: сборник из пяти официальных карт

для игры Chaser

Интересности

Intel SoundMAX 4.0 K-Lite Codec Pack

Matrox Parhella, Logitech MouseWare

Logitech MouseWare

РАЗДЕЛЫ DVD

АМЕРИКАНСКАЯ АРМИЯ

VICE CITY: MODERN MOD

Интересности

Набор для создания фан-сайта: экзена

Рейтинг: сборник из пяти официальных карт

для игры Chaser

Интересности

Intel SoundMAX 4.0 K-Lite Codec Pack

Matrox Parhella, Logitech MouseWare

Logitech MouseWare

РАЗДЕЛЫ DVD

АМЕРИКАНСКАЯ АРМИЯ

VICE CITY: MODERN MOD



Deus Ex: Invisible War

Желтым цветом отмечено то, что находится только на DVD

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

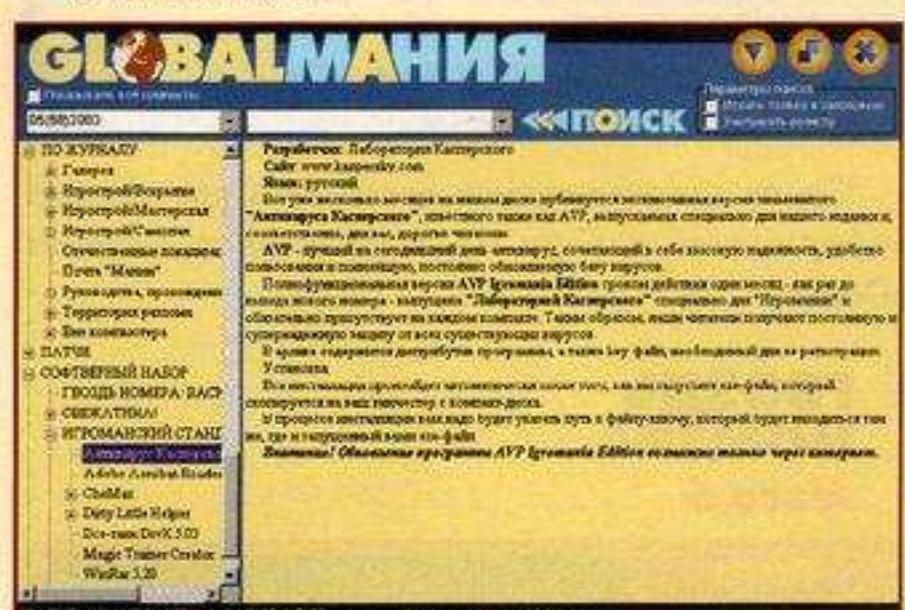
Антивирус Касперского

Свежий ключ для лучшего на сегодняшний день антивируса, сочетающий в себе высокую надежность, удобство пользования и полнейшую, постоянно обновляемую базу вирусов.

CheMax 3.2 и CheMax Rus 1.9

Самая новая версия замечательной базы кодов, секретов, инструкций и прочих радостей настоящего читера, включающая в себя огромное количество игр, вышедших за последнее десятилетие. В версию 3.2 входит более 4527 пунктов плюс обновления уже существующих позиций. Здесь же публикуется русская версия этой великолепной программы под номером 1.9, в которой переведено 3932 позиции.

GlobalMania

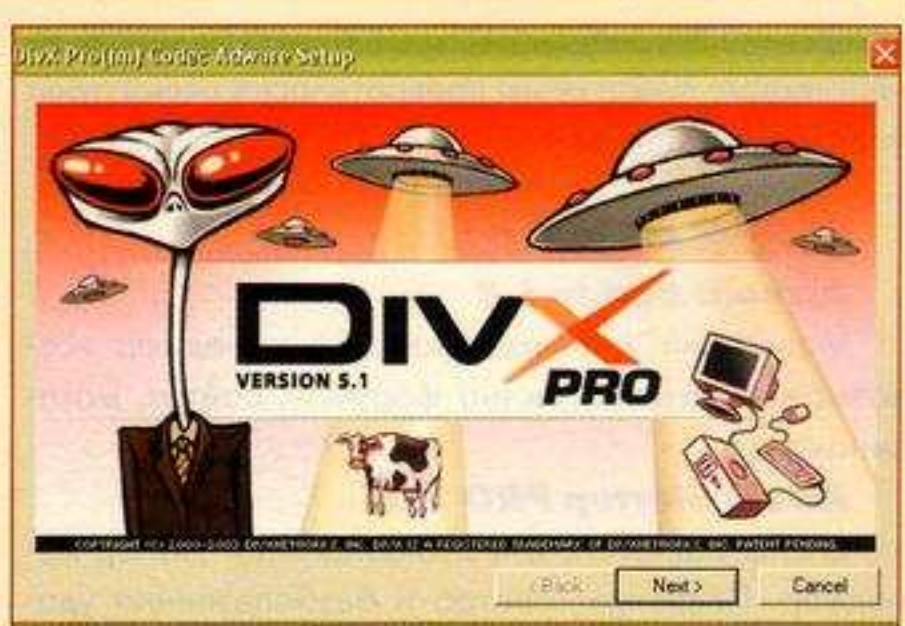


По традиции, мы публикуем на диске очередное ежемесячное обновление для глобальной базы данных по игроманским компактам — GlobalMania, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать, что, где и когда было опубликовано на наших компактах.

QuickTime 6.1

Плеер QuickTime версии 6.1, который пригодится для просмотра многих игровых роликов в формате mov с наших компактов.

DivX 5.1 и WinRAR 3.20rus



Как обычно, на компакт выкладывается видеокодек DivX 5.1, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик (а также большинство существующих видеороликов и фильмов), и, конечно же, наш любимый архиватор WinRAR версии 3.20, при помощи которого сделаны все архивы на нашем диске.



РАЗДЕЛЫ НА DVD

ИНТЕРЕСНОСТИ

Итак, с этого номера у нас появился новый раздел "Интересности", куда мы планируем поме-

щать интересные одиночные вещи, которые много весят, но не могут быть помещены в другие разделы по причине своей обособленности. Это может быть что угодно: и сборник карт для *Unreal Tournament 2003*, и набор для создания своего фан-сайта по какой-нибудь игре, и мало ли что еще.

Помните, что этот раздел находится только на DVD, так как многое из того, что мы называли интересностями, весит весьма и весьма немало.

1. Набор для создания фан-сайта шутера *Painkiller*. Набор содержит портрет главного героя, пять изображений монстров, логотипы игры, разработчика и издателя. Также вас ждут 32 скриншота, описания уровней и врагов, два ролика, демонстрирующих геймплей, несколько фрагментов саундтрека игры и обои для рабочего стола.

2. Сборник из пяти высококачественных карт для игры *Chaser*, созданных разработчиками. Карты предназначены исключительно для

сетевых баталий, прекрасно сбалансированы и отличаются неплохим дизайном.

ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор
Intel SoundMAX 4.0

Компания Intel выпустила свежую версию 5.12.01.37 интеллектуального программного обеспечения для встроенных AC97-кодеков материнских плат собственного производства. В числе изменений — улучшенное качество звучания при меньшем потреблении процессорных ресурсов.

Версия работает под всеми операционными системами семейства Windows — то есть Windows 95/98/98SE/NT/ME/2000/XP.

K-Lite Codec Pack

Редкий случай, когда мы публикуем драйвера не для "железа", а для, простите, "софта". K-Lite Codec Pack — это универсальный сборник разного рода утилит и так называемых кодеков. Кодеки, говоря простым языком, — это

такие программы, которые умеют декодировать (и кодировать) видео- и аудиофайлы в реальном времени для дальнейшего просмотра их каким-нибудь программным плеером. Думаю, каждый из наших читателей периодически сталкивался с ситуацией, когда MS Media Player отказывался проигрывать видеоролик, выдавая что-то вроде "Пытаюсь скачать кодек...". После установки пакета K-Lite Codec Pack все нужные плееру кодеки будут сконфигурированы локально, и ваш компьютер сможет переварить практически любой экзотический формат видео.

Matrox Parhelia

На сайте компании Matrox обнаружилась свежая версия (v.1.05.01.008) "дров" для видеокарт серии Matrox Parhelia. Версия предназначена для моделей со 128 или 256 мегабайтами памяти на борту, Matrox Parhelia 256MB (PCI), Millennium P650/P750. Поддерживаются операционные системы Windows 2000/XP.

Первая тема DVD

America's Army

Одна из самых известных сетевых игр последнего времени, сделанная по заказу американской армии и распространяемая абсолютно бесплатно. Цель акции очевидна — популяризировать армию США не только в Соединенных Штатах, но и по всему миру. Впрочем, если отставить в сторону политическую подоплеку, то мы получаем просто-таки отличный сетевой 3D-экшен с превосходной графикой и увлекательным игровым процессом. *America's Army* — это самый настоящий симулятор американской армии, выдержанный в лучших традициях максимальной реалистичности. Прежде чем получить возможность отправиться в бой, то есть сразаться по сети с другими игроками, надо пройти полный курс тренировки солдата армии США. Научиться бегать, прыгать и стрелять из разных видов оружия. Причем, что немаловажно, в процессе обучения вы вольны выбрать профессию по вкусу. Можно записаться в спецназ (придется пройти очень непростой этап подготовки), а можно стать медиком. Помимо этого вы можете выбрать себе и специальность — снайпер, подрывник и так далее.

Геймплей, разумеется, максимально приближен к реальности. Оружие частенько клинит, поэтому для меткой стрельбы нужно вести огонь только одиночными выстрелами. Смерть наступает всего от одного выстрела в жизненно важный участок тела.

Схема боев вполне стандартная. Есть две команды. Задача наступающей — захватить определенные стратегически важные точки, зада-



ча обороняющейся — эти самые точки всеми силами удерживать. В целом — ничего оригинального. Однако благодаря четко продуманному балансу, отличной графике и звукам играть очень интересно. Весит сие чудо аж 700 мегабайт, и только благодаря появлению у нас DVD мы наконец-то можем порадовать вас этой игрой. Пользуйтесь на здоровье, и удачи в боях!



Вторая тема DVD

Vice City: Modern Mod

Вы хотели новых машин для Vice city? Много новых машин, и чтобы все — узнаваемых марок, с эмблемами и надписями? Их есть у нас. Встречайте Modern Mod — альфа-версию проекта, призванного перенести Vice City из 80-х прямоком в 90-е, заменив большую часть игровых текстур на более соответствующие требованиям нового времени. В первой версии модификации замене подверглись преимущественно средства передвижения — всего 27 автомобилей (среди них 5 BMW и 5 Mercedes) и 3 мотоцикла, включая знаменитый "Харлей". Все представленные модели могут похвастаться высоким качеством проработки, вплоть до самых мелких деталей, все они легко узнаваемы. Например, новую машину Mercedes E190 (Admiral) невозможно спутать ни с какой другой. Эмблема, надписи — все по высшему разряду.

Очевидно, что модификация — только первый шаг на пути "модернизации" Vice City. Даже полная замена автомобильного парка игры — поистине титаническая работа — не способна кардинально изменить игру. Игровой процесс становится более приятным — и не более. А потому нам остается только следить за новостями и ждать обновлений: можно быть уверенным, что такой крупный проект на-



верняка будет развиваться и дальше. В этом случае мы вполне можем рассчитывать на то, что игра, наверняка уже отложенная в сторону, снова попадет в поле нашего зрения — и заиграет новыми красками.



Logitech MouseWare

Любимая всеми клавиатуромучителями компания Logitech выложила новые версии драйверов и программного обеспечения — iTouch (v.2.20) и MouseWare (v.9.79). Напомним, что iTouch — это необходимый набор утилит для мышек с обратной отдачей, а MouseWare — утилита, расширяющая стандартные настройки Windows 9x/ME/NT/2000/XP и реализующая расширенные возможности мышек и клавиатур от Logitech.

Более подробное описание драйверов и разбор различных моментов и тонкостей, с ними связанных, смотрите на компакт-диске.

ВСЯКОЕ
РАЗНОЕ

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer

Creator и инструкция по установке файлов в "Deathmatch".

2. Сводная таблица КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ и АНОНСЫ ЧЕМПИОНАТОВ. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакте. В общем — всевозможная информация в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный "хелп" по компакт, в котором описываются его возможности и способы их реализации.

То, что есть только на этих
компактах

1. Целый мешок, доверху набитый рассказами наших талантливых читателей.

3. Блок игроманских статей по MTG.

РАБОТА КОМПАКТОМ
НАПРЯМУЮ

В директории \DRAFT на компакте в формате .rtf лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вы предпочитаете работать напрямую или если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробнос-

ти по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится. Единственное, что в этом каталоге может отсутствовать, — это некоторые материалы "ИнфоБлока".

Подробности о том, как работать с компактом напрямую, читайте в файле CD:\DRAFT\readme.rtf. Там же, если интересно, читайте о том, где на компакте находятся сопроводительная музыка и вступительный ролик.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска, а также всей "Игровой зоны":

Степан Чечулин
(tomba@igromania.ru).

Программирование компакт-диска:
ДЕНИС ВАЛЕЕВ.

Дизайн оболочки компакт-диска:
ИЛЬЯ 'J.B.' ГАЛИЕВ.

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой. ■

КОРОЛЬ ДРУИДОВ II

ПУНИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ



HAEMIMONT
GAMES

© 2003 "Руссобит Пабблишинг" Все права защищены © 2003 NAMEIMONT Games.
All rights reserved. Издатель «Руссобит Пабблишинг». Изготовлено в России.
г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.21; e-mail: office@russobit-m.ru;
Адрес в интернете: www.russobit-m.ru Отдел продаж т.(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т. 212-27-90;

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

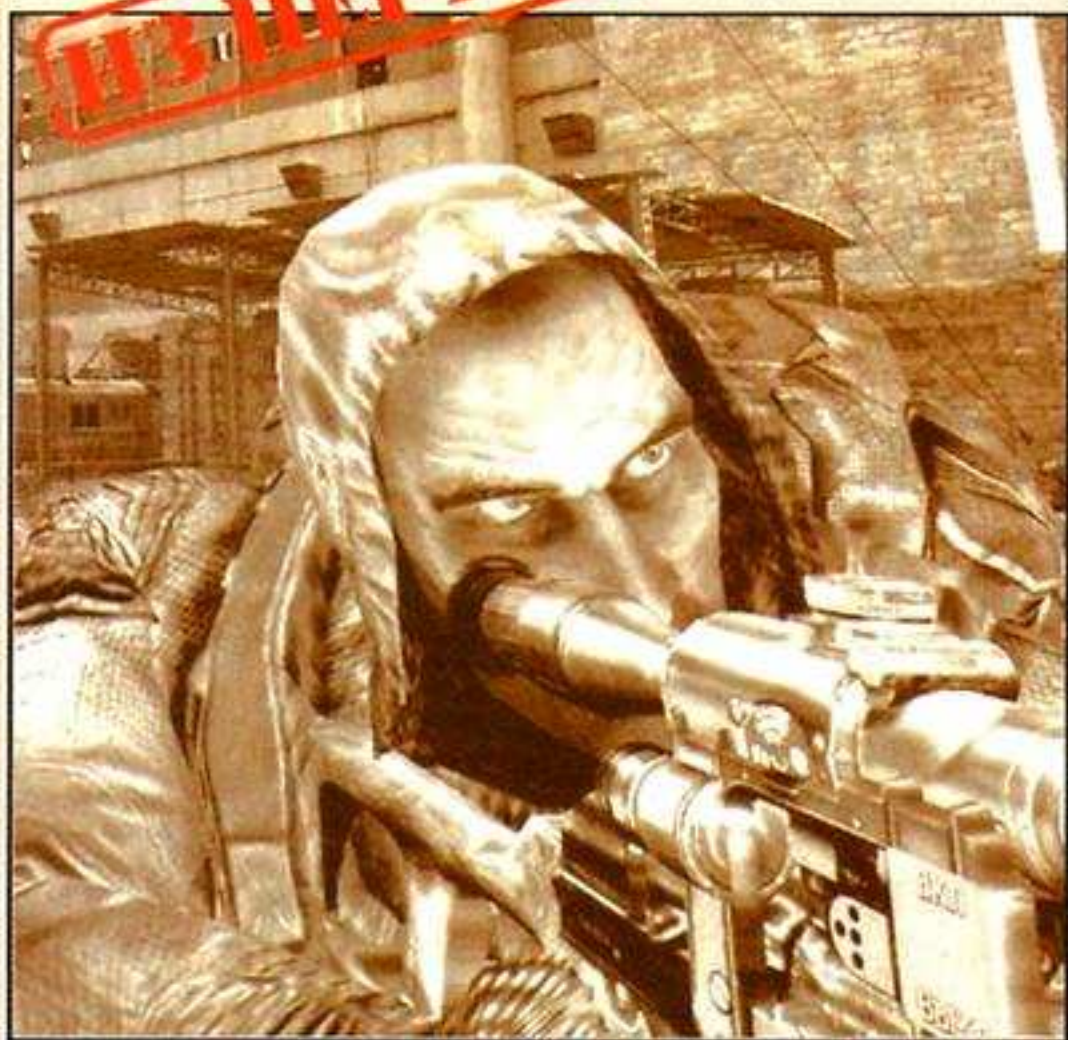


SECURITY FILE # 01/01/04(76)

EYES ONLY!

Доктор & Комрад

ЭКСПЕДИЦИЯ В ЗОНУ "СТАЛКЕР" ГЛАЗАМИ ОЧЕВИДЦЕВ



Офис "Игромании" напоминал улей, куда злой шутник сунул тлеющий окурок. Шел дым, сотрудники гудели и встревоженно летали по редакционным площадям. "Ты видел?" — зудели из верстального цеха. "А ты?" — завершали очередной круг редактор компакта и заместитель главного редактора. "Бззз! Это — бззз!" — только и мог исторгнуть главред, утратив на время дар связной речи и тыкая суставчатой лапой в экран своего ЖК-монитора. "@#\$%&*!" — слышалось из дальней двери. Это рекламный отдел, отчаявшись услышать пояснения, отзывался непереводимой игрой слов.

Тем временем на половине редакционных мониторов крутился один и тот же ролик. Он начинался лаконичными, но очень понятными каждому, кто помнит 1986-й, кадрами кинохроники (съемка с вертолета). И заканчивался выразительным логотипом. S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost — выхватывал из крошечной тьмы луч фонарика. А между кадрами и логотипом ролик показывал нечто, от чего у настоящего ценителя игр тоскливо съеживался желудок, предчувствуя изнурительный пост. Про маленькие радости организма (еда, питье) впору забыть, когда игра вроде "Сталкера" появляется у тебя на компьютере.

ГЛАВА ПЕРВАЯ

В которой Доктор и Комрад приезжают в Киев и находят офис Компании

Прошло полчаса после описанных событий. Диалог по аське:

Д: — Срочно, кстати, бери бабло у Р-бита на билеты и гостиницу.

К: — Там не баблом, там — натурой... В понедельник я подъеду вечером в Руссо — обсуджу детали.

Несколько дней спустя:

Д: — Так что с Киеффом?

К: — Киефф будет, сейчас я звонил — в Руссо вызывают Киефф и спрашивают, в какой день недели — пт., сб. или пн. — они смогут уделить нам больше вр. Сегодня все это обязательно должны решить.

Дальше все происходит очень быстро. Вокзал. Поезд. Вокзал. Такси. И вот уже на проходной бывшего военного завода, который приютил офис GSC, мы жмем руку Олегу Яворскому.

Мы этого еще не знаем, но Олег будет нашим Вергилием на всех девяти кругах экскурсии по "Сталкеру". Типовой советский лифт поднимает нас на четвертый этаж громадного здания. Проходим коридором с облупившейся штукатуркой и выщербленным полом. Ничто не предвещает откровения. Но оно приходит. Из-за угла.

Откуда на нас смотрит дверь блестящего металла с электронным замком. Олег прижимает к нему пропускную карточку. Мы проходим внутрь и попадаем в другую реальность.

По серому кафельному полу вычерчен синий полукруг. В центре возвышается тумба, за которой сидит одетый в костюм охранник. Напротив него в стене прорезаны две ниши, где сомкнутыми челюстями поблескивают двери лифтов. Флюоресцентные лампы на потолке заливают

помещение ярким, почти дневным светом. От всего этого пахнет откровенным hi-tech. Наверное, так выглядят головные офисы Intel или IBM. Мы глубоко потрясены. Молча переглядываемся.

Пройдя туда-обратно длинным коридором и вволю поохав (см. по соседству наш репортаж о GSCI), мы наконец подходим к помещению, где работает Андрей Прохоров — руководитель и главный дизайнер проекта Oblivion Lost.



ИНФОРМАЦИЯ К РАЗМЫШЛЕНИЮ

Андрей Прохоров. Пребывает в типичном возрасте Христа. Пришел в компанию в 1997 году. Вместе с двумя программистами сделал "Веном". Потом переключился на "Сталкера".

Игрой просто болеет, что видно по глазам и некоторым репликам. Чрезвычайно эмоционален. Резок, лаконичен в суждениях. Качается на тренажерах. Безумно любит свою работу.

Зоне давно не живут люди и нет электричества — но гробовая тишина почему-то то и дело сменяется неясным шепотом из кустов, тихим скрипом в глубине разверстых дверных проемов, шагами по мостовой или дробным топотом на лестнице,

ГЛАВА ВТОРАЯ

В которой Доктор вводит читателей в курс дела, а также оценивает произошедшие за год изменения

ИНФОРМАЦИЯ К РАЗМЫШЛЕНИЮ

Олег "Piston" Яворский. 25 лет.

С 2000 года — PR-менеджер GSC. Выпускник Национального Университета им. Тараса Шевченко. Свободно владеет английским. Представляет интересы

компании на всевозможных игровых выставках и саммитах девелоперов. Дипломатичен, приветлив. Носит длинные волосы, собранные в хвост. На безымянном пальце левой руки — кольцо желтого металла. Не женат.



Когда-то, года полтора назад, "Сталкер" состоял из движка и концепции. Теперь в проекте явственно проступают очертания игры.

Карусель зловещих событий закрутилась после катастрофы на Чернобыльской АЭС. До 2006 года под охраной государственных кордонов, за колючей проволокой пла-

номерно образовывалось то, что в игре называется Зона. Тридцать квадратных километров, ныне покрытых густой растительностью, занимают свалки, развалившиеся заводы, НИИ и военные базы, острова погибшей техники, полуразрушенные города и жутко окосевшие деревеньки, соединенные плохими дорогами. В

це, а в выбитых окнах иных бревенчатых домиков мерцает тусклый желтоватый свет. Над пустырями порой разносится дикий вопль, от которого кровь стынет в жилах — ты ясно понимаешь, что так не может, не должно кричать человеческое существо. А где-то вдали за холмами иногда раздается треск выстрелов и слышны крики... Ты прибегаешь туда и застаешь только кем-то обглоданный, обескровленный труп в обрывках защитной униформы... Похоже, недавно это был человек. Сталкер.

— То, что я показываю, это не игра в целом, это бэкграунд игры, — волнуется Андрей. — Вы видите картинку, вы видите, что Зона живет, хотя это еще не финальный вариант. Зона живет вне нас. То есть мы вам даем мир — живите там. Будет, конечно, и сюжет. Но вы можете просто приходить сюда и играть.

Зона существует независимо от чьих-либо действий. В ней постоянно происходят какие-то события. Изменяются места расположения аномалий. Охотятся за артефактами команды сталкеров. Государственный спецназ гоняет нелегалов. Мигрируют стаи монстров, нападая на людей и друг на друга. Большой, неповоротливый организм Зоны может переварить игрока, перемолоть в труху — а может выплюнуть, как вишневую косточку. Конечно, умный, хитрый и осторожный получит больше шансов... но



Я ВСЕГДА С СОБОЙ БЕРУ

Монстров и сталкеров в игре можно убивать из кучи самых разных стволов отечественного производства. Все они смоделированы с точностью до третьего знака после запятой. Характеристики и внешний вид скрупулезно списаны с большой книги "Энциклопедия оружия", которая в наш приезд возвышалась на мониторе Андрея Прохорова живым доказательством грядущего реализма. Андрей даже писал письма на разные военные заводы с просьбой посодействовать, представляя игру как хороший способ отрекламировать продукцию за рубежом. Но производитель в массе своей почему-то сурово отмалчивался, предпочитая делать вид, что скорость полета пули и давление в стволе гражданам знать не положено.

Но тут в дело вступили многочисленные поклонники игры. Неведомо откуда они в два счета раздобыли целую кипу фотографий реального оружия и подшивку секретных сведений — поэтому разработчики смогли создать целый арсенал. Мы видели огромный скриншот, где, как в арсенале колумбийского наркобарона, соседствовали всякие ПМ, разнообразные винтовки и автоматы, гранаты нескольких видов, переносной зенитный ракетный комплекс "Игла" (так вот для чего в игре вертолеты!) и даже шестиствольный авиационный пулемет (да-да, как у Шварценеггера). Взяв его в руки, оборудованный экзоскелетом сталкер может смело подавлять врагов сокрушительным огнем, не опасаясь, что его снесет отдачей.

Список life-style прикрас сталкера включает также разнообразные датчики биомассы, энергетических полей и радиации, бинокль и, само собой, аптечку. Ну, а хороший защитный спецкостюм позволит чувствовать себя сухо и комфортно даже вблизи от источников излучения и некоторых аномалий.

Впрочем, сталкер приходит в Зону совсем слабым и бедным. Походная штормовка, армейские берцы, двустволка и тяжелый взгляд — вот и все его снаряжение на первых порах. Подробнее об этом читайте (и смотрите!) на нашей супер-врезке "Анатомия сталкера". Она где-то тут, буквально в двух шагах.

не стоит забывать, что каждый шаг может стать последним. С теми, кто не соблюдает ее законов, Зона обходится жестоко.

Жизнь сталкера зависит от разных причин, но основных — три. Это люди, монстры и аномалии. Люди, как ни странно, наименее опасны. Их можно понять, с ними можно договориться. В Зоне действуют несколько, условно говоря, политических сил. Пограничную часть заботливо охраняет государство. К рубежным линиям стянуты кордоны, дороги патрулирует зоркий спецназ, над территорией время от времени угрожающе реют вертолеты. Государство против того, чтобы свободные сталкеры бродили по Зоне. Они расхищают ценные артефакты и продают их налево, что государству совсем не нравится. Поэтому при случае оно руками своих верных армейских частей делает из сталкеров плохо прожаренное блюдо для диких обитателей Зоны. Таким образом, государству на глаза лучше вообще не попадаться. Двух-трех спецназовцев, конечно, можно и пристрелить, но когда на поиски вас будет брошено три мотопе-

хотных подразделения и пара вертолетов — настанет пора подумать о вечном.

Сталкеры. Их много, и они разные. Кроме сталкеров в свободном полете (вроде вас) и сталкеров на службе у государства (на руках — желто-синие нашивки), Зона знает также сталкеров с идеологией, свободной от карьерно-финансовых устремлений. Например, ребята из неформальной группировки "Долг" уверены, что они родились для того, чтобы защитить землю от мутантов. Чем, собственно, и занимаются, безжалостно отлавливая и уничтожая тех жителей Зоны, у которых не все в порядке с генами. Иметь дело с ними непросто, как и со всеми, кто одержим идеей Долга. Не менее сложный характер и у парней из группы "Монолит". Эти верят, что в центре Зоны стоит машина счастья, но нельзя же всех к ней пустить — вдруг кто-то что-то у нее неправильно попросит, и настанет тогда всем Большое Счастье. У так называемых "Экологов" другой бзик: мол, Зона — это уникальное биогенетическое образование, которое надо охранять. И живущие в ней твари — тоже, соответственно, представляют ценность для человечества.

Страшно предположить, что там о себе думают чуваки из бандформирований "Трех" и "Свобода" — об этом даже на сайте "Сталкера" не написано. Но главное — знать одно. Если вы вступили в какую-то из группировок, особо нервные представители конкурирующих концессий могут сделать вам бяку. Политика — дело тонкое.

Монстры. Зона — самый неординарный зоопарк планеты. Конечно, кенгуру и дикого тушканчика вы здесь не встретите, но... для нервов, право, лучше уж кенгуру. Модели одичавшего населения Припяти и окрестных городов, которые показал нам добродушный Андрей Прохоров, эстетической выразительностью превосходят лучшие образцы сайта rotten.com. "Мне даже немного неловко", — стесняется дизайнер, — "когда мы ездили в Чернобыль, встречали там людей, которые говорили: 'Ага, игрушку будете

лабать? Из нас мутантов сделают?!". Спешим успокоить читателей "Игромании", проживающих в районе Чернобыля: мутантов делали не из них. Гнуснейшие герои GSC-романа определенно являются плодом фантазии авторов.

А поскольку фантазия у них дай бог каждому, отдельным экземплярам местной кунсткамеры позавидует, пожалуй, и Стивен Кинг. Вот сле-

Андрей

ОДНОЙ ФРАЗЫ



пой пес-бультерьер, который нюхает и слышит

По мере подготовки проекта появляется много новых идей. И хочется сделать не среднестатистическую игру, а порвать всех. Пока мы не видим конкурентов. Мы были впечатлены роликом Half-Life 2, но когда увидели "альфу"... Скажем так: если бы наши левел-дизайнеры делали такое, мы бы их очень сильно ругали.

так хорошо, что зрение ему только помеха. Бегают друг человека тоже очень борзо, в считанные секунды оказываясь на одном с вами краю карты и вгрызаясь вам в глотку. Или, скажем, загадка: без ног, без глаз, кидает таз. Кто? Да, дети, это полтергейст. На сайте игры вместо картинки полтергейста висит гриф "Уточняется...", а мы его видели. Перемещается с помощью одних только рук (инвалид) и может становиться прозрачным. Кидается всякой гадостью, вплоть до ржавых кузовов от "Москвича".

"А вот — контролер", — демонстрирует Андрей авторскую версию киношного Горлума, которая пока безбидно шагает по серой пустоте окон 3D Max. "Может брать под контроль. У игрока будут замедляться движения, появится двоение в глазах. Если вовремя не уйти — наступит потеря сознания и... Вы даже не узнаете, что с вами произошло. Обычно он не бегает, а



"Не стреляй, я тебе еще пригожусь!". Если пощадить сталкера из чужой группировки, есть вероятность, что он станет вашим другом. Но есть и другая вероятность — что выпустит в спину автоматный рожок.



Кабан — не самый опасный монстр Зоны. Но если нападет неожиданно, со спины — может и полоснуть.

сидит на месте. Ему надо будет какое-то время держать тебя в поле зрения, чтобы взять под контроль. Нужно быть осторожным, входя в заброшенные здания. Если какая-то байда с тобой начинается, у тебя есть несколько секунд до того момента, как сорвет крышу.

Вслед за контролером на экране появляется худощавый, если можно так выразиться, тип, у которого из нижней части головы свисают исключительно противные бурые щупальца. "Кровосос", — объясняет щупальца Андрей. — "Любит кровь. Если труп свежий, то может присосаться". Позже, в игре, мы наблюдаем, как кровосос присасывается и с характерным звуком перекачивает кровь себе в желудок. Женщины и дети оперативно выходят из помещения.

"А вот сталкеры, которые попали под действие контролера и теперь влечат жалкое существование". — Андрей показывает опустившихся сталкеров, в облике которых осталось не больше человеческого, чем в лицах таможенников на российско-украинской границе. — "Если рядом контролер, они агрессивны. В противном случае их лучше не трогать — жалко. Они будут бродить кругами и что-то бессмысленно бормотать..."

"Да, сильно их жизнь помяла", — сочувственно произносит К. — "Боржоми тут уже не поможет".

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

Почти все то же самое, но вид из глаз Комрада

Покосившееся, ржавое "чертово колесо" из советского луна-парка. Медленный скрип тяжелых стальных спиц. Колесо завораживает, притягивает к себе. Облупившиеся кабинки медленно покачиваются на ветру. Спустя какое-то время уже кажется, что колесо крутится, как гипнотизирующий диск на сеансе у психолога.

Как будто мне снова пять лет, я гуляю по парку в Припяти и знаю, что пломбир "Морозко" стоит десять копеек, а в субботу по телевизору покажут передачу про Клепу. На здании ДК томно краснеет лозунг: "В единстве производства и

науки — могущество и будущее страны". Вдоль аллеи стоят гипсовые рабочие с молотами и гипсовые ученые со штангенциркулями. По дорогам проносятся "Жигули" и "Москвичи", из окон черных "Волг" выглядывают дяденьки с брежневскими лицами. Балконы пятиэтажных "хрущевок" застеклены самодельными рамами, на ветру болтается белоснежное белье. Во дворах ровными рядами построились жестяные скворечники гаражей. Лысеющий пенсионер, сидя на лавочке, читает газету "Труд"...

"Чертово колесо" останавливается, и на смену первой галлюцинации приходит вторая — тот же город семнадцать лет спустя. Где-то за сотни километров отсюда свирепствует Рональд Макдональд, "сникерс" продается за десять рублей, а облысевший пенсионер дро-

жащей рукой оформляет подписку на "Speed-инфо". В Припяти ни единой живой души, лозунг выгорел на солнце, гипсовые рабочие пожелтели и наполовину рассыпались, "Жигули" и "Волги" ржавеют на обочинах. Пятиэтажки покрылись трещинами, большинство стекол выбито, белье застыло на веревках... Внезапно раздается дикий крик.

— Что это?

— Ну, убили кого-то, — поясняет Андрей.

Это уже не галлюцинация — это виртуальная Припять в исполнении "Сталкера". Крик повторяется еще раз — видимо, неизвестный киллер сделал "контрольный". Совсем одни мы стоим посреди города-призрака, навсегда покинутого людьми. Андрей продолжает, как ни в чем не бывало:

— Реальная Зона достаточно скучна в плане ландшафта, поэтому мы взяли только ее характерные части — заводы, базы, города — и позволили себе немного дизайнерской вольности. Но в целом география Чернобыля очень похожа на настоящую. Только, прошу вас, не надо по нашей карте заниматься спортивным ориентированием... Что касается мелочей — то многие элементы дизайна в точности соответствуют своим реальным прототипам. У нас даже памятник Ленину есть. Чугунный.

Мы заходим в подъезд хрущевки, на экране появляется до боли знакомая картина. Примерно то же самое я вижу каждый день, поднимаясь на пятый этаж в свою квартиру. Для идеального сходства не хватает разве что све-

ОЛЕГ

ОДНОЙ ФРАЗЫ



Руководитель Valve Гейб Ньювелл говорит, что есть две игры, в которые он хочет поиграть:

Doom III и "Сталкер".

жих подъездных куч и бабушки-соседки на лестничной площадке. Зато какой-то склизкий нетопырь с аппетитом пожирает в углу чьи-то останки. Тоже достопримечательность.



Конкуренция между сталкерами иногда приобретает агрессивные формы. Волчий закон "если не я, то меня" в Зоне работает особенно четко.



— Особого разгула архитектурной фантазии мы не допускали. Например, здание АЭС в игре воссоздано один в один с оригиналом. К нам даже приезжали какие-то серьезные люди из СБУ (такого украинского ФСБ) и спрашивали: а откуда у вас, милчеловеки, такие данные?

— И откуда?

— Оттуда...

Посмотрев на одуревшие физиономии ваших корреспондентов, в разговор вклинивается вездесущий Олег Яворский и плавно переводит тему:

— Тут недавно была международная презентация NVIDIA — понаехали всякие разработчики со своими проектами, все важные, в очках... Так вот, в очереди на демонстрацию мы шли самыми последними, потому что остальные боялись после нас что-то показывать, а перед выступлениями говорили — мол, «мы не гонимся за количеством полигонов, не ставим задачу наворотить графические изыски...» А мы ставим. И гонимся.

АНДРЕЙ

ОДНОЙ ФРАЗЫ



Мы внесем какую-то лепту в правильное понимание того, как выглядит «постсоветское пространство». Хотя оно такое страшненькое у нас будет, что-то типа ужасика, но зато не медведи и не матрешки.

Результат виден и без очков: количество полигонов зашкаливает за все разумные пределы, пресловутый «горизонт видимости» практически не имеет границ. Нетопырь трапезничает и не подозревает, что в окрестный подъезд вложена тысяча шейдеров, мэппингов и динамических теней, а на его гнусную рожу угроханы многие мегабайты текстур высокого разрешения. Графический движок постоянно оптимизируется, и пока что игра очень резво бежит на GeForce FX, но к лету, возможно, планка минимальных системных требований существенно опустится. Неизменным останется одно — вы-

сокие требования к количеству видеопамати.

— Зато, — успокаивает Андрей, — до пятидесяти активных объектов на экране без существенного снижения FPS!.. Правда, если пойдет дождь, FPS немного упадут.

— А если снег?

— Со снегом решили не связываться. Гадкое природное явление —

ради него нужно перерисовать чертову уйму текстур. Не оправдает вложенных затрат.

Зона живет не одними полигонами. Для лучшего поддержания атмосферы разработчики здорово поработали над звучанием игры. Густая, таинственная атмосфера «Сталкера» — удивительный симбиоз роскошной музыки и не менее роскошных звуков. Описывать то, что слышишь — дело неблагодарное. Или, может, нам насвистеть главную тему? Или, надувая щеки, изобразить ледяное завывание ветра да пронзительный писк помойных крыс? Сухой щелчок передернутого затвора или мягкий шорох жухлой травы под ногами? Увольте. И лучше поверьте на слово: все это очень «в тему», крайне аутентично.

Дальнейшие расспросы открывают удивительный факт: ни один из звуков «Сталкера» не был взят из готовых коммерческих коллекций wav-файлов. Нечеловеческие крики обитателей виртуальной Припяти — в том числе. Мы тревожно переглядываемся, боясь предположить, что за палач сидит за синей офисной дверью с надписью «Студия звукозаписи».

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

В которой Комрад инициирует массовые расстрелы сталкеров и поражается их посмертной кинематике

В другой комнате нас встречает главный «физик» проекта — Константин Слипченко.

ИНФОРМАЦИЯ К РАЗМЫШЛЕНИЮ

Константин Слипченко. 31 год.

Человек с высшим образованием, специалист по физике твердого тела. Весьма общителен, деликатен. Выразительное лицо. Главный программист физического движка «Сталкера». Над столь крупным проектом работает впервые, но делом увлечен чрезвычайно. За физику твердого тела в игре можно не волноваться.



Повадками Костя похож на доброго Карabasа-Барabasа. Как и небезызвестный кукольник, он руководит целым театром марионеток и при любом удобном случае спешит разыграть зловещее представление. На грядущий сеанс нами уже забронированы VIP-места перед самым монитором.

Костя заряжает дробовик и передергивает затвор.

— Начнем с самого простого: перемещение в пространстве.

На экране лютует гигантский кабан. После двух выстрелов в череп зверь затихает и с шумом падает на землю. Человек с высшим образованием хватается за лапу и тащит ее по земле. Тело ударяется о бордюр, переворачивается на спину. Клыкастая морда печально глядит в небо.

— Физика всех подвижных тел смоделирована на основе скелетной анимации. Говоря человеческими словами: у каждого живого существа есть скелет с определенным количеством костей, у людей — больше, у животных — меньше.

Костин сталкер волочит труп кабана вниз по лестнице — массивная кабанья голова глухо бьется о ступеньки.

— Чтобы движения не выглядели слишком уж «резиново», кости соединены между собой. В игре просчитываются такие параметры, как масса и начальная скорость тела. Также мы не забывали о таких важных вещах, как ускорение, гравитация, потенциальная и кинетическая энергия... Впрочем, лучше смотрите сами.

На экране возникает технологический уровень. В центре висит в пустоте площадки возвы-

ОЛЕГ

ОДНОЙ ФРАЗЫ



Valve очень переживает, возможно, это и объясняет такую задержку с релизом Half-Life 2.



Кровососу достался свежий, еще теплый сталкер. Если гада не пристрелить, мы станем свидетелями отвратительного зрелища.

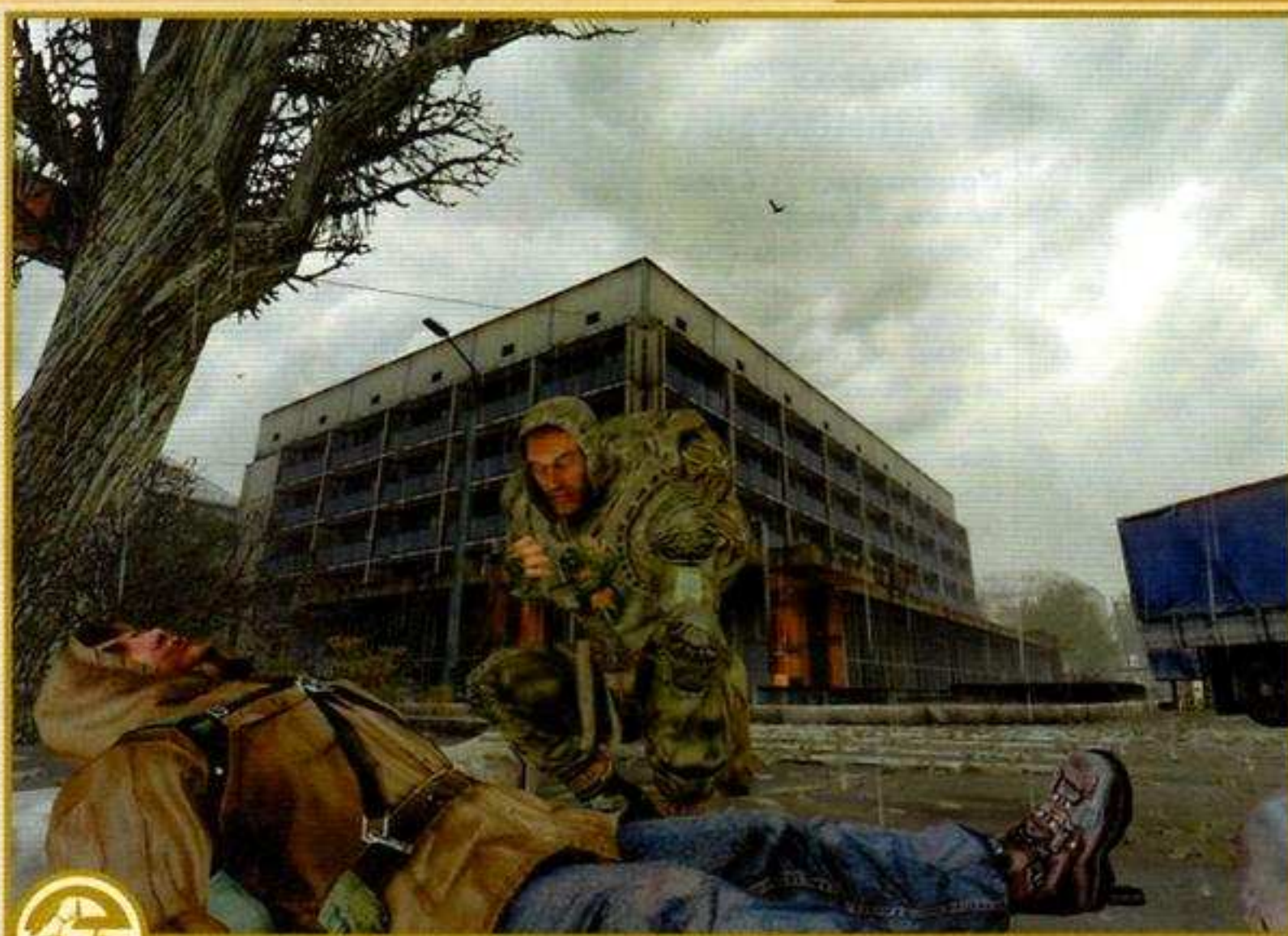
ш а - ется бетонная горка. На ее вершине неподвижно стоят сталкеры-статисты. Взглядом Зои Космодемьянской они обреченно смотрят вдаль. Костя зловеще улыбается, выхватывает из-за пазухи винтовку и простреливает одному из сталкеров колено. Статист заваливается на бок, съезжает на спине по горке, какую-то секунду машет в воздухе руками и с хрустом шмякается в песок.

Утро стрелецкой казни продолжается — в дело вступает гранатомет. Подброшенные взрывом сталкеры разлетаются в разные стороны, заваливаются на колени, сталкиваются в полете лбами и катятся вниз с горы — каждый в своем стиле.

Комсомольский выстрел в лоб — статист падает на спину. Фашистский выстрел в затылок — статист падает на живот. Холокост идет с утроенной скоростью: стрельба навскидку, дробная очередь, взрывная волна от осколочной гранаты... Через несколько минут подножие горы сплошь усеяно телами экс-сталкеров.

— Уфф, — довольный Костя на секунду переводит дыхание. — А теперь гвоздь программы!

Сталкeroубийца нажимает потайную кнопку. На вершине пирамиды появляется белая «Нива» и на всех парах мчит вниз. Хрустя те-



Сталкер-новичок трагически пал жертвой кровососа. Вылечить уже не получится. Остается добить.

лами безвременно погибших сталкеров, машина стремительно спускается с горы. Не успев разглядеть номерные знаки, мы становимся свидетелями ужасной катастрофы. Запнувшись на какой-то кочке, "Нива" совершает в воздухе сальто и, хлопая дверьми, приземляется на все

АНДРЕЙ

ОДНОЙ ФРАЗЫ



Кабана есть нельзя. Если мы сделаем возможным поедание кусков мяса с большого животного, народ начнет есть людей.

четыре колеса. Алле-оп!

На этом веселые старты не заканчиваются: снова набирая скорость, авто мчится навстречу одинокой осине. Из-под колес летит пыль, до столкновения осталось три, две, одна... Машина с размаху врезается в дерево. Водитель, насквозь прободав лобовое стекло, вылетает

АЛЕКСЕЙ

ОДНОЙ ФРАЗЫ



Попытка создать виртуальную реальность. Живой мир, где игрок не будет чувствовать себя его центром, а будет лишь одним из персонажей истории. Это совсем другой уровень сопереживания.

наружу, ударяется о дерево и как мешок с картошкой брякается на землю.

— И главное, заметьте, — продолжает "физик", — грация, пластика, никакой скованности движений. Если бы подобная сцена повторилась в реальной жизни — со стороны все выглядело бы именно так.

— А физическая модель машины тоже реальна?

— Как и физика любого объекта. Если начать громить машину, то у нее отвалятся двери, коле-

са... что там еще есть у машины? А вот что касается управления, нам пришлось пойти на определенные компромиссы. В конце концов, это же не автомобильный симулятор! Тем не менее на дороге машина ведет себя очень натурально.

Игра возвращает нас на уже знакомые улицы Припяти. Костин сталкер подходит к стоящему на обочине грузовику, открывает дверцу кабины и как заправский дальнбойщик падает в кресло водителя. Камера плавно отъезжает назад и демонстрирует мощный кузов КАМАЗа. Включается зажигание, ревет двигатель, КАМАЗ рывком трогается с места и плавно увеличивает скорость. Костя голосом



Левитана комментирует происходящее:

— Вот на пути стоят какие-то ящики.

Через секунду грузовик, чуть замедлив движение, сметает их с дороги.

— Ой, глядите, кто-то забыл легковушку!

КАМАЗ огромными колесами молотит по крылу хлипеньких "Жигулей". Сиротливо скрипнув, они отлетают на обочину.

— А теперь смертельный трюк — полет над гаражами!

Грузовик разгоняется до предельной скорости, взлетает по дощатому трамплину и взмывает над ржавыми коробками гаражей. Через пару секунд металлическая туша нехотя заваливается на бок, с треском падает вниз и придавливает на асфальте стаю крыс. Опять все погибли.

Осторожно интересуемся, можно ли в игре сшибать бампером столбы и валить наземь деревья.

— Вначале хотели сделать, но потом передумали. Слишком много мороки ради сомнительного развлечения. "Сталкер" не GTA — автомобильные трюки здесь ни к чему.

ГЛАВА ПЯТАЯ

В которой все окончательно понимают, что "Сталкера" надо ждать

ИНФОРМАЦИЯ К РАЗМЫШЛЕНИЮ

Алексей "Кооп" Сытянов. 26 лет.

Мечтал делать игры еще со школы. В возрасте 20 лет организовал собственную девелоперскую фирму. В феврале 2000-го, привлеченный творческими перспективами, пришел в компанию GSC. Главный идеолог-концептуалист проекта Oblivion Lost. В марте-апреле 2000 года лично возглавил взвод разведки из четырех сотрудников GSC, отважно проникших вглубь зоны аварии и подобравшихся почти вплотную к саркофагу, накрывающему Чернобыльскую АЭС. Впервые встретился с Доктором для передачи ценной информации в августе 2002-го.

Закусив мас-совый геноцид сталкеров свежедоставленной пиццей в столовой GSC, мы храбро идем к прямому специалисту по концепции игры, начальнику сюжета и командиру побочных квестов Алексею Сытянову.

Обычный трудовой день сталкера (читай — игрока), со слов Алексея, выглядит примерно так. "Утро далеко в Зоне. Погода, са-



Автопарк Зоны составляют "Нивы", "КАМАЗы" и фирменная шутка одного из дизайнеров — "Жигули"-кабриолет.

Игра предлагает вам принять участие в уникальном аттракционе "Назад в прошлое!" и побывать в городе-призраке, который разработчики восстановили с точностью до последнего покосившегося сарая. Совершите незабываемый вояж в последний на Земле заповедник советской архитектуры, осмотрите редчайшие мозаики на фасаде местного ДК, изображающие строителей коммунизма, побродите по заброшенным подъездам хрущевок, отдохните среди крыс, кровососов и нетопырей! Заказать билеты можно по адресу www.stalker-game.ru или по телефону 1-800-CHERNOBYL.

От радиации местная фауна пострадала даже больше, чем от многолетних опытов академика Лысенко. Только в этой игре вы сможете встретить двухметровый чертополох, скрученные замысловатыми узлами вязы или ядовито-оранжевый цикорий. Среди сталкеров даже ходят слухи, что где-то в Зоне произрастает живой дуб, который днем маскируется под безобидную корягу, а по ночам бродит по окрестностям и душит ветвями всех, кто рискнул заночевать под открытым небом. Впрочем, это, скорее всего, плоды чьей-то разгулявшейся фантазии.

Во время катастрофы 1986 года Чернобыль и окрестности приняли на себя ударную дозу радиоактивного излучения. Период воздействия проникающей радиации давно закончился, но многолетние радиоактивные осадки сделали свое черное дело: большая часть территории Зоны непригодна для жизни. Именно поэтому каждый, кто желает сделать карьеру сталкера, обязан обзавестись защитным костюмом. Для первых вылазок вполне подойдет стандартный прорезиненный плащ из комплекта армейского ОЗК. В дальнейшем, разбогатев, можно обзавестись более продвинутой химзащитой, специальными бронежилетами, пуленепробиваемыми противогазами и даже механическим экзоскелетом, своего рода "панцеркляйном".

В Зоне правят волчьи законы, поэтому чем свирепее выражение лица сталкера, тем больше у него шансов сойти за своего. Впрочем, особо усердствовать и запугивать всех встречных-поперечных все же не стоит: заработав бармалейскую репутацию, вы имеете все шансы стать жертвой очередной "охоты на ведьм", которые время от времени проходят в Зоне.

"Чтобы выжить на войне — нужно быть воином", — говорил кумир нашего детства Сильвестр Сталлоне Рэмбо. Судя по дедушкиной берданке в руке этого сталкера — воин он пока начинающий. Такого "обреза" хватит для успешного отстрела крыс-переростков или мутировавших кабанчиков, но для разборок с конкурентами или сражений с продвинутой нечистью стоит прикупить что-нибудь посерьезнее.

АНДРЕЙ

ОДНОЙ ФРАЗЫ



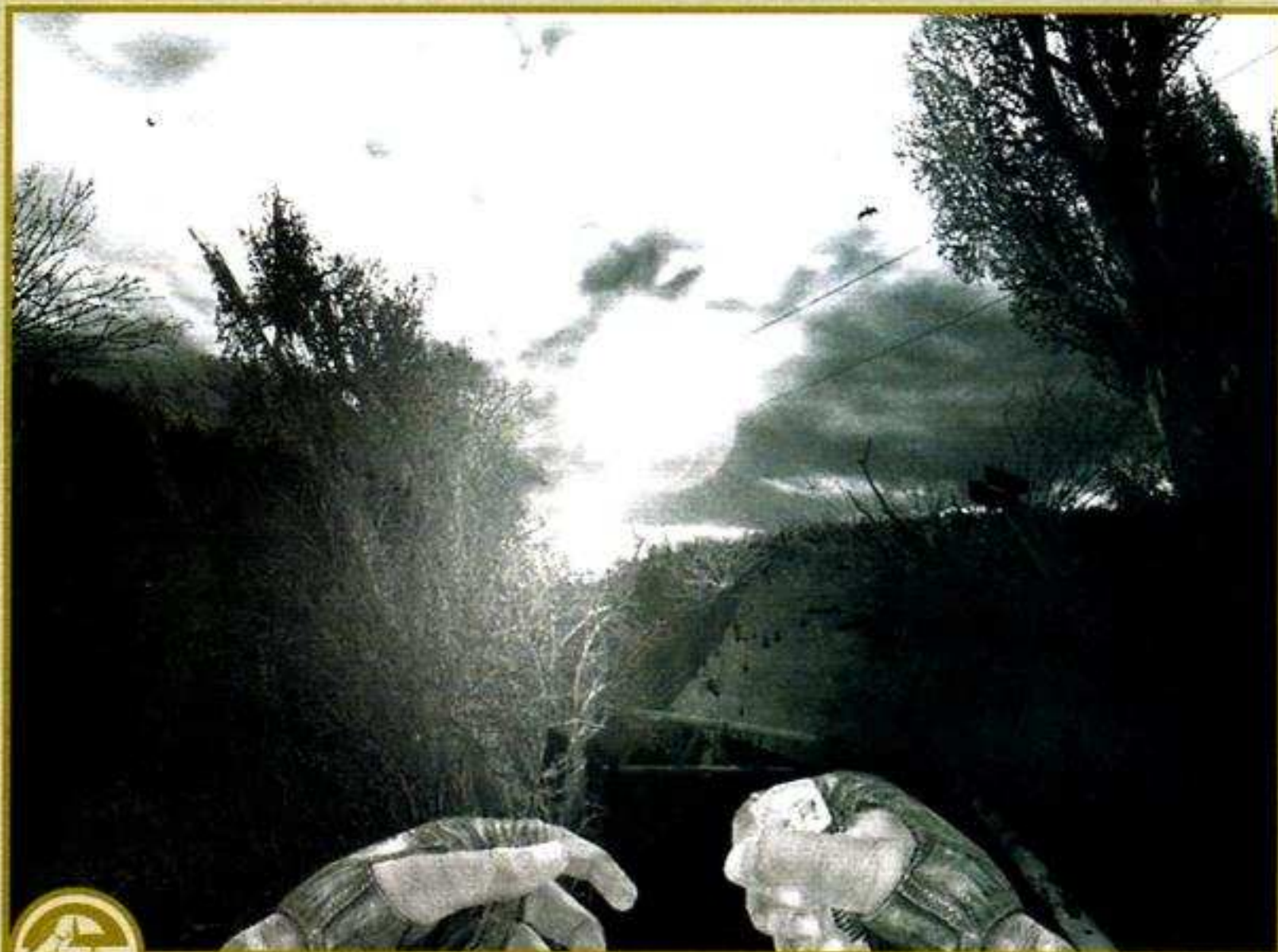
мо собой, плохая. На каком-то заводе он (сталкер)

Вид только от первого лица! Мы говорим о реализме. Вид от третьего лица — это не реализм.

проснулся. Достал из рюкзака банку тушенки, немного перекусил. Снял облучение водкой или таблетками. И пошел путешествовать. Он знает цель и выполняет текущее задание. Встречаются монстры. Он их убивает или оббегает. Обнаруживает ловушки, обходит их. Приходит время обеда, но еды в рюкзаке нет. Убивает трех-четырёх крыс и съедает их. Неприятно, однако лучше, чем умереть от голода. Он часто встречается с событиями, которые происходят без его участия. Далекие выстрелы, крики, трупы. Что здесь произошло — неизвестно. Надо идти дальше...

Здесь нам становится понятно, что эра супергероев закончилась. В основе так называемого "сталкера" лежит традиционный человеческий организм, у которого, разве что, в одном месте торчит шило. Организму надо спать и есть. Он способен к усталости — когда соответствующая полоска интерфейса съеживается до нескольких миллиметров, у сталкера начинают дрожать руки и трясется прицел. Если вовремя не отрубиться в добровольном порядке, можно и сознание потерять. А поскольку Зона, как вы уже поняли, штука негуманная, то минут через ...дцать сознанию уже некуда будет возвращаться.

Тотальный реализм (в широком смысле слова), как утверждают в GSC, является основным козырем проекта. "Во всех играх противники расставлены по уровням, ждут, пока ты появишься. Тут срабатывает триггер, и они нападают", — комментирует Алексей непростую ситуацию в индустрии. — "А у нас полная симуляция — вне зависимости от действий игрока все жи-



Не различаете цвета? Вы в гравиконцентрате! Еще немного, и лихо раздраженные куски вашего тела повиснут на кустах и попадают на землю кровавым дождем.

вут своей жизнью. Ежедневно происходят выбросы аномальной энергии, после чего меняется расположение самих аномалий. То, что ты знал про них вчера, сегодня не имеет значения. У монстров есть места миграции, есть повадки. Одни действуют ночью, другие днем. Впервые в синглплеерной игре появится чувство конкуренции. Можно придти, а артефакт уже перехватили. Или ты видишь, как его подбирает чужой сталкер. Это первая игрушка, где слиты черты онлайн и оффлайн концепций. С одной стороны — полная свобода, с другой — внятный, целенаправленный сюжет".

В игре планируется аж восемь финалов — один драматичней другого. Подробности Алексей не откроет даже на костре, но зато известно, что сюжетные, нужные для прохождения миссии в Oblivion Lost будут изрядно разбавле-

ны случайными. Причем эти последние смогут возникать совершенно неожиданно и как бы сами по себе, трансформируясь даже в процессе их выполнения. Бесчинствует, к примеру, в Зоне сталкер-убийца. И партия (торговец,

ОЛЕГ

ОДНОЙ ФРАЗЫ



Издатель на Западе — THQ. Выбор был очень тяжелым. Предложения были почти от всех известных фирм.

группировка) дает вам задание: избавить общество от кроважадного маньяка. Вы загоняете его в угол, а он и говорит человеческим голосом: "не трожь-пощади, мил человек, я тебе за это мега-артефакт выпишу". И перед вами встает суровая проблема морального выбора. В зависимости от которого изменится, возможно, ваша репутация. Ну, а если вы вовсе ошибетесь и пристрелите не того, то сами предстанете сталкером-убийцей, и при встрече с вами другие сталкеры будут недружелюбно вести огонь на поражение. И в разведку с вами никто уже не пойдет. Если только за большие деньги.

"Атмосфера. Наша симуляция позволяет создавать такие ощущения, что игрок нигде не будет чувствовать себя спокойно. Обычно в играх, когда ты убил всех на уровне, он теряешь ценность. Геометрия, текстуры, эффекты больше не имеют смысла. А тут совсем по-другому: путешествуешь намного осторожней. Во-первых, страшно, во-вторых, все более контрастно воспринимается. Постоянное напряжение: аномалии, выбросы, монстры-мутанты, другие сталкеры", — подводит Алексей итог своему повествованию. И знаете что? Мы лихорадочно хотим перестать чувствовать себя спокойно. Через полгода это произойдет.

P.S. В роли Доктора и Камрада — ваши старые знакомые Олег Полянский и Матвей Кумби.



Источником света в Зоне не всегда бывает электричество. И туда, где не электричество, лучше не соваться.

1C
ФИРМА «1С»

ПОГРАНИЧЬЕ



МАГИЯ ПРОТИВ ТЕХНОЛОГИИ

ЧЕЛОВЕК ПРОТИВ БОЖЕСТВА





SECURITY FILE # 01/01/04(76)

EYES
ONLY!

Матвей Кумби

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

БОЛЬШИЕ ЛЮДИ
ПОВЕСТЬ О НАСТОЯЩЕМ GSC

Скромного человека в черном свитере зовут **Антон Большаков**. Он обнимается с портретом Карла Маркса и просит быстрее фотографировать — вспышки слепят глаза и отвлекают от разговора. Он носит заурядные джинсы, на его ногах — студенческие кроссовки. Такого человека вы можете запросто встретить в метро или возле прилавка магазина, можете оказаться случайными попутчиками в поезде, можете познакомиться на улице, когда остановитесь узнать, который час... Антон совершенно не похож на бронзового греческого титана, на чьих плечах держится огромная компания. Хотя он вместе с **Сергеем Григоровичем** — один из двух отцов-основателей известной всему миру **GSC Game World**.

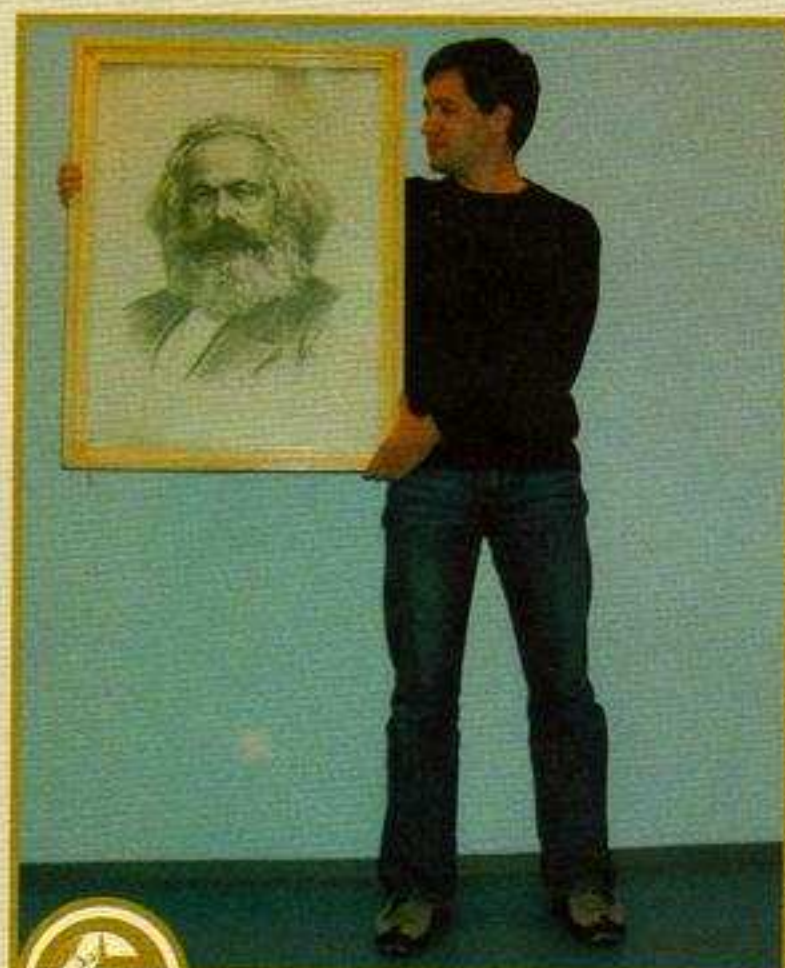
Каких-то шесть лет назад GSC была маленькой "студенческой" конторой, которая занималась разработкой различных электронных буклетов и энциклопедий, а на досуге — "любительскими" локализациями игр-хитов. Антон и Сергей в составе небольшого коллектива единомышленников день и ночь просиживали над программными кодами, вгрызались в алгоритмы, разбирали по кусочкам чужие технологии и таким вот нехитрым варварским способом учились древнему шаманскому мастерству — созданию собственных игр. Через год после ночных бдений на свет появился первый персональный проект GSC под скромным названием **Warcraft 2000**. Киевские левши изловили оригинальный **Warcraft 2**, лихо подковали его на все четыре лапы и превратили в... совершенно новую игру. Динамический "туман войны", разрешение 1024x768, тщательно доработанный баланс... Новый "Варкрафт" живо завоевал народную любовь и стал хитом продаж на всех пиратских лотках. Это был Гenezис: начало, раннее хулиганское детство GSC.

Потом был Апокалипсис. Кризис 1998 года крепко ударил по "мультимедийным конторам" вроде GSC. Электронные энциклопедии вдруг оказались никому не нужны, и единственное, что осталось у компании — это сырой движок **Warcraft 2000** и первые наброски веселой стратегии "**Казак**" — первой авторской игры GSC **Game World**. Это сейчас мы знаем "Казак" как серьезную историческую RTS, но изначально идея была сделать потешную стратегию в духе мультсериала "Как казаки..." про лихую банду троих хлопцев в красных шароварах. Сюжет про бутафорскую войну между москалями и жителями Незалежной, разухабисто-пародийный юмор, мультишная графика...

Но потом вышла знаменитая **Age of Empires**, и именно под ее влиянием "Казак" поначалу растеряли весь свой черноземный юмор, а затем превратились в историческую стратегию с тремя "нациями" — Украиной, Россией и Европой. Потом был 1999 год и поездка на выставку Milia. Кто тогда мог подумать, что не пройдет и года, как местечковой игрой на самопальном движке вдруг заинтересуются очень

серьезные дядьки-издатели из цивилизованной Европы? Игра произвела фурор: на выставке Антон и Сергей познакомились с умными людьми, "приближенными к индустрии", которые многое подсказали и посоветовали. Например, сделать из Европы не одну "нацию", а несколько игральных стран — чтобы потом успешнее продать игру на их территории. Англичанину всегда приятно воевать за "англичан", не так ли?

Успех "Казак" — это именно успех игры и людей, которые ее делали. При достаточно среднем западном издателе, практически при отсутствии рекламы, игра завоевала любовь игроков и, что называется, "сделала отличную кассу".



Маркс хмурится, а Антон улыбается: Карлуша явно погорячился с фразой о том, что "все крупные современные капиталы нажиты нечестным путем".

Только на Западе тираж перевалил за миллион копий. Разработчики ловко поймали волну — поняли, чего хотят игроки, и сделали это: "геймплей с большими толпами юнитов"... Но с другой стороны — во многом успех пришел благодаря стечению обстоятельств и элементарному везению. Например, "Казак" здорово повезло с датой выхода и честностью издателя. Игра появилась аккурат в тот момент, когда на рынке не было ни одной мало-мальски конкурентноспособной RTS, а представители CDV до последней запятой сдержали все условия контракта.

Счастье не упало с небо, а стоило нескольких лет напряженного труда (и Сергей, и Антон собственноручно делали игру и программировали миссии "Казак") и многих тысяч нервных



ФАКТ

Аббревиатура GSC означает не что иное, как... "Григорович Сергей Константинович". Да-да: человек-и-компания.



Антон Большаков.



Сергей Григорович.





Сергей по натуре человек сдержанный, но когда рассказывает про "Казаков" — может быть очень эмоциональным.



Не каждый день вашему корреспонденту приходится бывать в таких курилках.

клеток. Ребятам приходилось постоянно принимать кучу непростых решений, так как от первого проекта зависела судьба компании — разработка велась в полевых условиях полного самофинансирования, так что ставка на проект была действительно высока: или пан, или пропал... Это после Milia стало понятно, что с финансированием игры не будет проблем, но повернись все по-другому... Антон признается: "После первой западной (очень, кстати говоря, ругательной) рецензии на "Казаков" мы впали в депрессию и уже видели себя эдакими "разработчиками-неграми", которым издатели поручают изготовление всяческого непотребства, что потом продается по пять долларов за подарочный набор. Но — обошлось".

После выхода "Казаков", после бешеных продаж, после первых мест во всевозможных чартах, после мирового признания началась новейшая история компании. Производство встало на поток: аддон "Последний довод королей", аддон "Снова война", игра-побратим "Завоевание Америки", аддон к ней "В поисках Эльдорадо"... Однако надо отдать ребятам должное — они не заболели типичной болезнью большинства молодых разработчиков и не принялись выжимать из единожды раскрученной марки все природные соки.

Параллельно с "Казаками" вовсю кипела работа над Venom — 3D-экшеном по мотивам хайнлайновских "Кукловодов". Игра получила

неоднозначную прессу — были как положительные отзывы, так и довольно негативные. Но главное даже не это. Главное — был создан прецедент, проект собрал вокруг себя команду, дал бесценный опыт работы с 3D и прочную основу для грядущего "Сталкера". И ведь мало кто знал, что игру сделала... команда всего из трех человек!

После "Венома" разработчики приступили к следующему пункту глобального стратегического плана покорения жанра. Мультиплеер, живые люди и боты, виртуальные гладиаторские бои... ничего, случаем, не напоминает? Все правильно — это FireStarter, уникальный "дефматч на время". Игра поступила в продажу не так давно, но еще до того получила наши восторженные отзывы в ноябрьском номере "Игромании".

Сегодня GSC — это десятки сотрудников и несколько проектов в разработке. Это современный офис, похожий на техногенную цитадель Фантомаса: длинные коридоры, по которым можно кататься на скейте, вполне приличная "качалка" с кучей навороченных тренажеров и толпами вспотевших художников, дизайнеров и программистов, курилка размером с однокомнатную квартиру автора этих строк. Это сотни квадратных метров, зарезервированных "под рост"; это собственная звукозаписывающая и видеостудия, кожаные кресла и пластиковые полы, многометровые ЖК-мониторы и стеклянные столы в стиле хай-тек, конфе-

ренц-зал с круглым столом "как в ООН", золоченые таблички на дверях и секьюрити в приличном костюме...

И с другой стороны, это такие парни, как Антон — добрый "злой гений" в свитере и студенческих кроссовках. Никаких пиджаков, галстуков, отдельных кабинетов и сейфов с ромом и контрабандными сигарами. "Корпорация GSC", как и шесть лет назад, работает в творческих условиях — здоровая атмосфера в коллективе, дружеские отношения между сотрудниками, совместные праздники и массовые гуляния. "Квадратные метры" — это не пафос и не буржуазные излишки, а нормальные условия работы нормального европейского разработчика.

"Какие планы на будущее? — Человек в джинсах улыбается и отводит взгляд от нашей вездесущей камеры. — GSC — это пример одной из самых успешных компаний-разработчиков Европы. С 1997 года по настоящее время все созданные нами игры занимали почетные места в чартах по всему миру и завоевали любовь огромного количества игроков. Коллектив с пяти человек увеличился до девяноста, а офисы и сами видели... Так что все наши планы — вывести компанию в ведущие мировые разработчики. Догнать Valve или Blizzard. В далекой перспективе — потягаться с Биллом Гейтсом. Думаете, не сможем? Приезжайте через пару лет."

И мы приедем. Даже раньше — можете не сомневаться. ■



Семейный подряд: братья Сергей и Евгений Григоровичи сейчас вместе работают над "Казаками 2".



В перерывах между изготовлением хитов сотрудники GSC в массовом порядке "качают железо".

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Driver 3

Жанр: Driving/Arcade

Издатель: Atari

Разработчик: Reflections

Похожесть: Driver, Midtown Madness

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: Весна 2004 года

Произошедшая в 2001 году революция (релиз Grand Theft Auto 3 на PlayStation 2) могла состояться на два года раньше — в момент выхода Driver. Все, что требовалось от разработчиков игры — студии Reflections — перенести гениальную концепцию тогда еще плоской GTA в 3D. Увы, разработчики пошли иным путем, подарив нам довольно узколобую аркаду,



щеголявшую прорехами в физике и искусственном интеллекте. К счастью, за годы эволюции авторы сериала все время повышали планку качества, не жертвуя при этом идеями. «Общая идея Driver не изменится никогда», — заявил Мартин Эдмондсон (творческий директор Reflections) в ответ на вопрос, ожидаются ли какие-то подвижки в геймплее в сторону GTA3. «Мы не собираемся жертвовать неповторимой атмосферой Driver в угоду запросам моды! И что это вы залодили: «GTA, GTA»? Вообще-то мы первые додумались перенести подобный геймплей в 3D! И где заслуженные нами лавры первооткрывателей?» И хотя последнее предложение — выдумка одного журналиста, все остальные слова — чистая правда. Так обоснованны ли наполеоновские амбиции «драйверов»? Давайте посмотрим.

В третьей части мы вновь окажемся в шкуре Таннера — полицейского под прикрытием, которому то и дело приходится выполнять самые разнообразные задания мафиозных семей. Авторы обещают очень нелинейный геймплей: прохождение каждой миссии возможно как минимум десятком способов. К примеру, в ходе операции по краже спортивной автомашины могут возникнуть непредвиденные сложности в виде конкурирующей группировки, тоже положившей глаз на стальную красавицу. Бандюги уведут машину прямо из-под носа, и Таннеру не останется ничего другого, кроме как броситься в погоню. Впрочем, при помощи обычной легковушки остановить здоровенный грузовик, на который погружена тачка, не так уж просто, поэтому придется проявить смекалку. На обочине стоит припаркованный мотоцикл? Отлично — можно смело бросать неудобную машину. Оседлав байк, обгоняйте грузовик, ищите бесхозную фуру и ставьте ее на дороге. Дальше — дело техники. Есть и другой вариант: заблаговременно прибыть на стоянку и украсть вожака конкурентов. Конечно, такая наглость не останется незамеченной, и бандюги немедленно бросятся в погоню. Оторваться от них, в принципе, нетрудно, но ведь спорткар надо доставить в целости и сохранности... И подобная свобода выбора в Driver 3 — сплошь и рядом.



На этот раз события игры будут разворачиваться не только в Майами, но и даже в Стамбуле и во Франции. Размеры населенных пунктов, по словам разработчиков, намного превышают Liberty City и Vice City — протяженность дорог в каждом из городов превышает 150 километров, а число зданий зашкаливает за отметку 30000. Впечатляет? А теперь закономерная ложка дегтя: все это — лишь картонная декорация, интерактива в Driver 3 будет меньше, чем, скажем, в Mafia. Разработчики даже и не пытаются скрывать, что всевозможные мини-игры, вроде развозки пиццы, им генетически противны.

Ложка дегтя номер два: в списке транспортных средств не значатся летательные аппараты и плавсредства. Отмазка звучит следующим образом: «Разве может человек одинаково хорошо управлять автомобилем, вертолетом и катером? Это, понимаете ли, нереалистично!». Хорошо, но как понимать тот факт, что герой Driver 3 не испытывает проблем с вождением как мотоциклов, так и восемнадцатиколесных тягачей? И, наконец, ложка дегтя номер три: никто не собирается дотошно моделировать города «в полном соответствии с реалиями». Населенные пункты будут узнаваемы, но никак не идентичны своим прообразам.

Как бы то ни было, уверенность Reflections в успехе своего детища непоколебима. И, надо признать, вполне обоснованна: все, чем гордятся авторы Driver 3, скорее всего будет в GTA 4, но до ее выхода еще очень, очень далеко... Так что выбора у нас попросту нет.

FX Racing

Жанр: Racing/Arcade

Издатель: Не объявлен

Разработчик: Milestone Studios

Похожесть: Spy Hunter, Crashday

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Интернет

Дата выхода: Начало 2004 года

Когда хитроумные итальянцы из конторы Milestone Studios надумали заняться разработкой автосимулятора, то рассуждали, кажется, примерно так: «Какой смысл вбухивать деньги в покупку лицензий и морочить себе голову проработкой физической модели, для того чтобы сделать успешную «гонку»? Не лучше ли просто уделить больше времени самому геймплее?»

Идея концепции пришла совершенно неожиданно: разработчики принялись за создание симулятора, вдохновившись созерцанием трафика... на улицах родных городов: «Мы, итальянцы, — объясняют проныры из Milestone, — обожаем автомобили. Как в жизни, так и в играх. Вам приходилось ездить по улицам Рима? Это же абсолютное сумасшествие! А если



итальянские водители были бы еще и вооружены, происходящее ничем не отличалось бы от той мясорубки, что происходит в FX Racing! Охотнейше верим. Вот только к Италии FX Racing имеет весьма отдаленное отношение — по сюжету нам придется колесить по Египту, Трансильвании и Токио.

Суть геймплея, к счастью, нельзя описать словосочетанием "ездить и стрелять". Оружие здесь не разбросано по карте — чтобы поставить на крыше пушку, ее нужно еще заработать. Для этого придется совершать



самые головокружительные трюки: прыгать с крыши одного здания на другое, демонстрировать каскадерские развороты на одном месте или ездить на двух колесах. Полученные за подобные акробатические экзерсисы средства деструкции (среди которых попадает всевозможная экзотика вроде землетрясения, циклона или управляемого фэйербола) предстоит опробовать на более чем тридцати видах соперников. Набор режимов игры вполне приличен: тут и обычная гонка, и заезды на время, и сюжетная кампания, и так далее и тому подобное — всего около десятка различных режимов. Что касается мультиплеерных ристалищ, то раз-



работчики, увы, здорово ограничили число участников заезда — всего в гонке может принимать участие не более четырех человек. Неужели причиной такого поступка опять стала ориентация игры на дряхлеющие день ото дня консоли?..

Gothic 2: The Night of the Raven

Жанр: RPG

Издатель: JoWood

Разработчик: Pyranha Bytes

Похожесть: Gothic

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Нет

Дата выхода: 2004 год

Если бы библейский Бог, покаравший строителей Вавилонской башни тем, что наделил их сотнями разнообразных языков и наречий, хоть одним глазом увидел компьютерные игры, он бы моментально вернул все на круги своя. Проклятый языковой барьер постоянно становится причиной досадных задержек релиза отличных проектов. Пока не знающие языковых барьеров проекты англоязычных контор в считанные дни берут приступом все мировые карты, игры японских и немецких разработчиков вынуждены томиться в застенках студий-локализаторов ме-



сяцами, а то и годами. Gothic — самый наглядный тому пример. Восемь месяцев мы ждали английскую версию первой части (и еще один год — русскую), более полугода — вторую часть. Теперь вот ждем аддон Gothic 2: The Night of the Raven, который, между прочим, уже давным-давно лежит на прилавках немецких магазинов.

Расклад, по словам счастливых жителей фатерлянда, следующий: сюжетная линия вьется параллельно с основными перипетиями Gothic 2, так что об использовании уже прокачанного героя можно забыть. Площадь доступного для исследования мира увеличилась на тридцать процентов (за счет появления в игре новой области — Jharkendar), максимальное число



компаньонов выросло до четырех человек, а уровень сложности возрос до заоблачных пределов. Убийство нагулявших хит-пойнты монстров стало по-настоящему нетривиальной задачей, а злосчастной "экспы" за них отваливают не в пример меньше, чем раньше. Фракционный состав пополнился тремя новыми шайками (пираты, разбойники и маги войны), причем вступать в их ряды можно даже при наличии партбилета, выданного одной из основных гильдий. Удивление вызывает тот факт, что по свидетельствам очевидцев члены всех новых фракций вместо того, чтобы заниматься бесконечными грабежами, убийствами и попойками, не брезгают вполне мирными занятиями (видимо, трудяги-немцы не представляют себе, как можно жить, не работая). Несколько новых умений (поиск предметов, владение древними языками, акробатика, а также навыки шахтера и сапожника) должны существенно расширить и без того немаленький список возможностей нашего героя. Надо отметить, что знание местной "латыни" далеко не бесполезный навык — его прокачка даст возможность читать некоторые очень полезные книги.

Визуально игра если и изменилась, то очень незначительно. Оно и понятно: кардинальные изменения разработчики приберегают для Gothic 3. Единственное, что омрачает и без того тягостное ожидание The Night of the Raven, так это отсутствие точной даты релиза...

Heart of Eternity

Жанр: Action/RPG

Издатель: Не объявлен

Разработчик: Ukrainian Development Company

Похожесть: Gothic, Blade of Darkness, Diablo

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Нет

Дата выхода: 2004 год



В то время как английские компании банкротятся одна за другой, а японские — чуть не каждый день сообщают об очередной реструктуризации и увольнениях десятков тысяч сотрудников, разработчики постсоветского пространства чувствуют себя более чем уверенно, а их экономический рост на порядок превышает западные показатели. К сожалению, есть и исключения: в начале 2002 года пошла на дно одна из старейших укра-



инских студий Boston Animation (такое название было выбрано еще в шальные 90-е годы, чтобы не пугать западных издателей славянскими корнями), выпустившая целый ряд замечательных игр, из которых особо запомнилась задорная Darkened Skye. Большую часть "бостонцев" с радостью встретили в других украинских конторах — Action Forms, GSC Game World и Deep Shadows, а остальные основали Ukrainian Development Company. Первой игрой новой компании (и, надеемся, не последней) должна стать Heart of Eternity.

Не ищите в этом проекте новые идеи и инновации, сотрясающие основы игрового строения, — их попросту нет. Созданная целиком и полностью из готовых жанровых "полуфабрикатов", Heart of Eternity унаследовала черты самых разных игр. От Gothic ей достался огромный и живой мир с десятками городов и сотнями NPC, влияние Blade of Darkness заметно по наличию продуманной боевой системы, и, наконец, от Diablo в игру перешел выбор главного персонажа из трех уже готовых героев (рыцарь, маг и нечто среднее между ними).

История, которую расскажет Heart of Eternity, довольно банальна, но

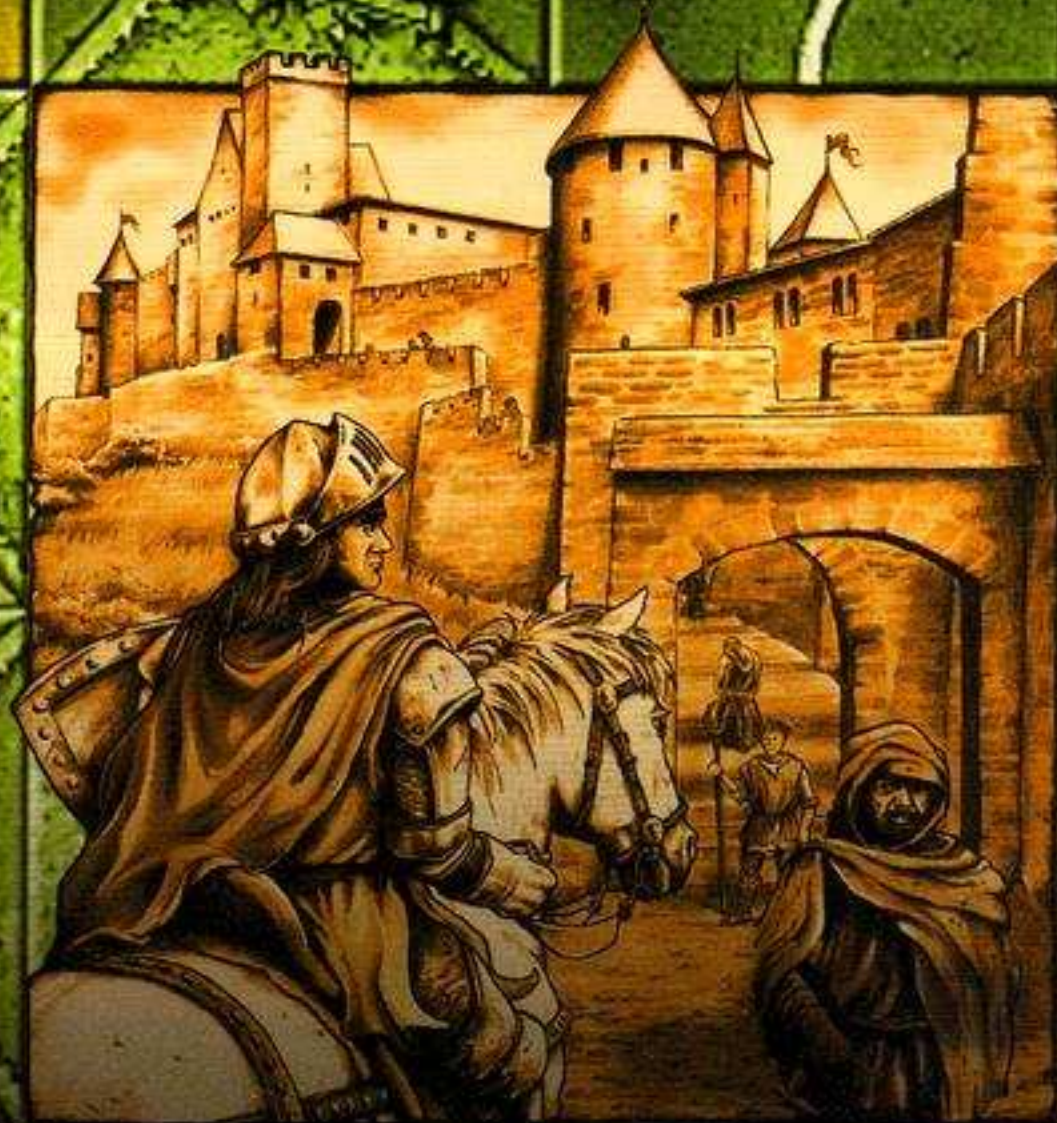


то, как она преподносится, в общем-то, заслуживает похвалы. Когда-то давным-давно некий Древний Мастер создал часы, заведенные на определенный срок. Истечение этого срока и остановка часов означают мгновенный конец света. Младшему брату Мастера (тоже магу) вся эта затея пришлось не по нраву. После смерти "часовщика" он пытался найти злосчастный артефакт, но, потратив на поиски всю жизнь, так и не выполнил свою главную миссию. Именно поэтому уже на смертном одре он поручил нам продолжить поиски... Сюжет в игре — абсолютно линейен, однако основная сюжетная линия облеплена гроздьями побочных сюжетных ответвлений, как в Morrowind.

Картинка, выдаваемая движком Heart of Eternity, не блещет напускной технологичностью, хотя художники постарались на славу. Любопытная деталь: по мере приближения нашего героя к тому месту, где заперты часы, окрестный ландшафт будет становиться все более мрачным, символизируя постепенное умирание мира...

Что ж, безмятежно почивающей на лаврах Piranha Bytes пора начинать беспокоиться — если UDC не допустит фатальных промахов, то у нас есть все шансы получить первую по-настоящему качественную RPG от "своих" разработчиков.

Рыцари и Куницы



Все гениальное просто. Позвольте представить: мы выпускаем самую гениальную стратегию 2004 года. Походovou. Без кособого интерфейса, без скучных проходных миссий, без загруженной предыстории. С десяти способами выиграть и сотней – проиграть. Строишь замки, копаешь ловушки, ломаешь голову... Когда мы её тестировали, работа студии встала на три дня. В продаже с января. Отпускается без рецепта.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать



оригинальная русская версия
Carcassonne



Kuma: War

Жанр: Action

Издатель: Не объявлен

Разработчик: Kuma Reality Games

Похожесть: Delta Force: Black Hawk Down

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: Февраль 2004 года

США, уже который год изнемогающие от отсутствия достойных противников, в последнее время встречаются в любой мало-мальски значимый конфликт, поставляя тем самым тонны сюжетного "материала" для разработчиков компьютерных игр. В такой ситуации запуск военно-патриотического конвейера, со скоростью пулемета штампующего игры "на тему", был лишь вопросом времени. Собственно, это время уже наступило.

Методы промоушена, примененные Kuma Reality Games, достаточны просты. Официальный сайт, поднимая на щит "реализм в играх", содер-



жит информацию на отвлеченные темы: подробно расписываются характеристики всем известного оружия, гневно клеймятся распущенные сыновья Саддама, проклинается вездесущий хоттабыч Усама и, разумеется, превозносятся американские воины-освободители. О самой игре компании — Kuma: War — сведений куда меньше. Внимайте: основной (и пока единственной) фишкой проекта станет возможность скачивать дополнительные карты и сценарии через широкополосный канал связи при помощи хитрой системы, напоминающей Steam. Причем идеи для подобных "добавок" будут брать прямо из жизни. Скажем, однажды вечером вы посмотрели в новостях репортаж об очередной спецоперации в Ираке, а меньше чем через месяц система уже предлагает вам скачать свеженький апдейт, добавляющий в игру миссию по мотивам той самой спецоперации.

На словах все это выглядит заманчиво, но любому здравомыслящему человеку ясно, что уложиться в такие жесткие сроки довольно сложно даже для очень опытной команды при поддержке матерых военных советников и батальона тестеров.

Журналисты, взявшиеся писать предварительные обзоры по этой игре, льют словесную воду кубометрами: рассказывают о реалистичной модели слуха и зрения противников, обсасывают фиши ничем не примечательного физического движка, осторожно критикуют слабоватую графику —



словом, изгаляются как могут, но в итоговом выводе все равно проскальзывают тщательно завуалированные нотки недоумения: почему разработчики столь скуны на подробности?

Разумеется, не будем раньше времени ставить крест на Kuma: War, но ведь всем известно, что для любой сколько-нибудь успешной игры существует масса модов и несчетное количество карт на самый взыскательный вкус — притом совершенно бесплатных. Услуга по регулярной загрузке "добавок" сегодня не удивит уже никого. Или, быть может, пиарщики Kuma Reality Games что-то недоговаривают? Как бы то ни было, поживем — увидим.

The Buggy — Make, Ride, Win!

Жанр: Racing

Издатель: Нет

Разработчик: A.S.K. Homework

Похожесть: Недетские гонки, Re-Volt

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Нет

Дата выхода: Конец 2003 года

Одна из базовых теорем игровой индустрии гласит: в 90% случаев известность разработчика обратно пропорциональна уровню его амбиций. Венгерская A.S.K. Homework, заработав популярность за счет Pure Pinball — неплохой (без шуток), но, увы, слишком "узкопрофильной" игры — взялась за освоение нового, бесконечно далекого от пинбола жанра, о чем громогласно оповестила весь игровой люд соответствующим пресс-релизом. Доказательство вышеприведенной теоремы можно углядеть уже в первых четырех строчках пресс-релиза, изобилующих выражениями вроде "революционный тайтл", "невероятная графика" и "уникальные режимы игры".

Начнем с "революционности". Понять, какого рода соревнования нам предложат в игре со сложным названием The Buggy — Make, Ride, Win! достаточно сложно, поскольку публикацией скриншотов, демонстрирую-

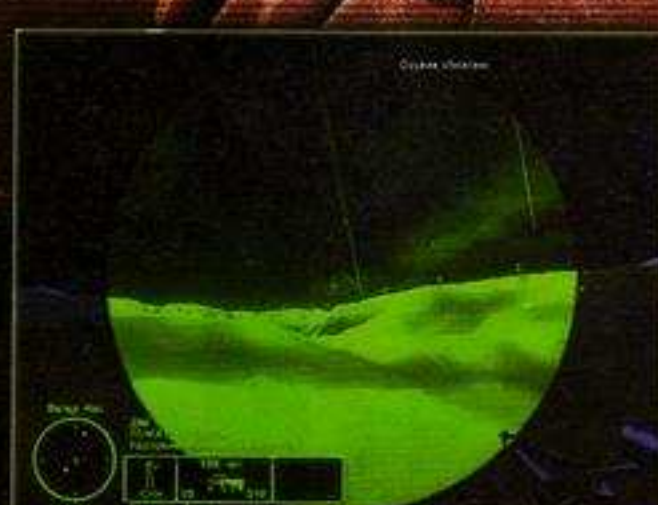
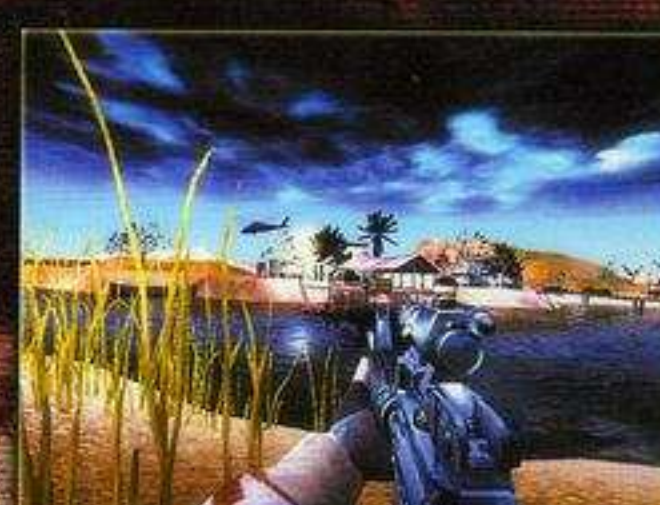


Зимние обогреватели от Novalogic

ОПЕРАЦИЯ
СПЕЦНАЗ

ОПЕРАЦИЯ
КИНЖАЛ

ОПЕРАЦИЯ
ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ



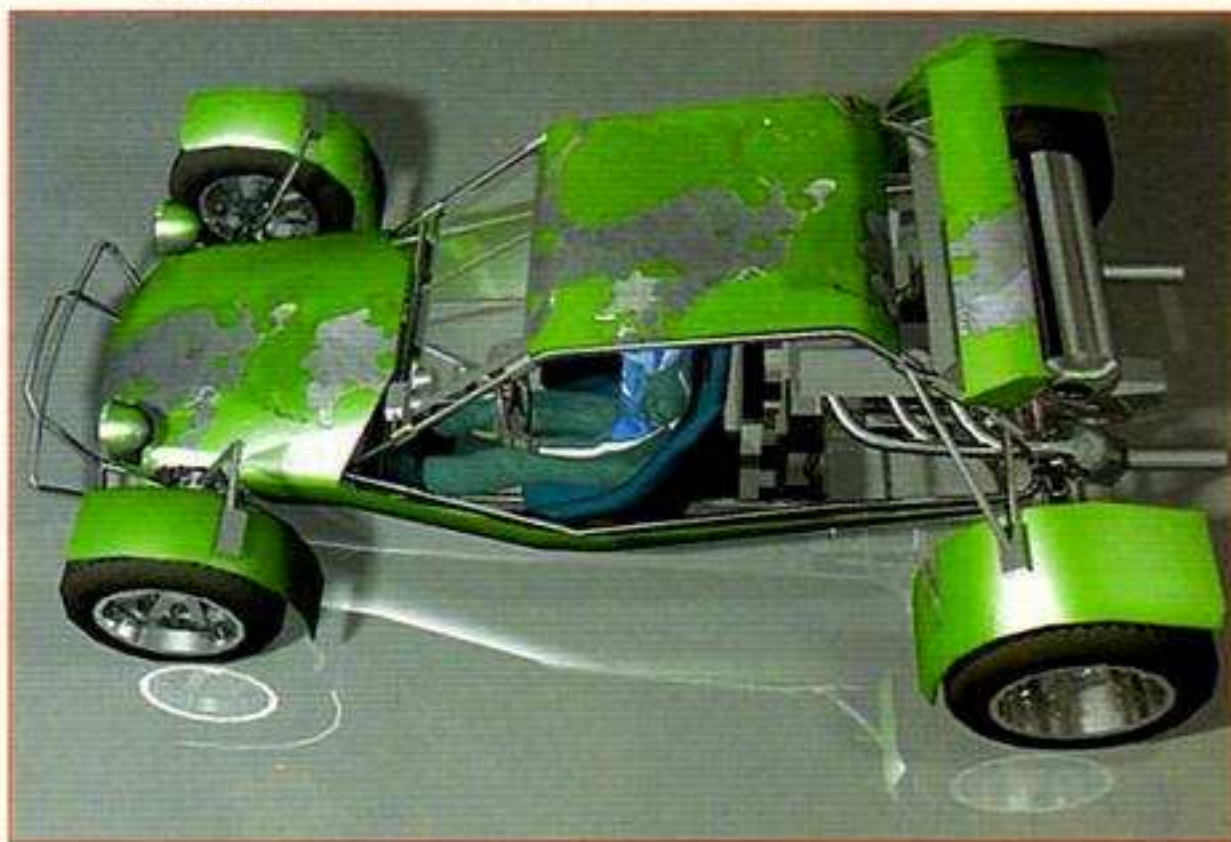
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru™
технология творчества

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru





щих трассы, никто не озаботился. Аналогичная ситуация и с геймплеем: кроме карьерного, наличествуют еще пятнадцать режимов игры, но какая бы то ни было информация о них отсутствует.

Подход к визуальной части проекта у разработчиков, надо сказать, довольно серьезный: в кадре может одновременно находиться до 200 тысяч полигонов, в то время как модели багги состоят примерно из тринадцати-четырнадцати тысяч (!) полигонов. Оценить графику в полной мере опять-



таки невозможно (на скринах замечены только машинки), но заявления о наличии порядка сорока (!!) трасс вызывают некоторые сомнения в их работанности. Из прочих достоинств проекта имеет смысл отметить разве что наличие полноценного редактора.

По большому счету, ничем особенным The Buggy — Make, Ride, Win! похвастаться, конечно, не может. Два-три приятных вечера — максимум, чего стоит ждать от этой игры.

The Fall: Last Days of Gaia

Жанр: RPG/Strategy

Издатель: Silver Style Entertainment

Разработчик: Silver Style Entertainment

Похожесть: Soldiers of Anarchy

Системные требования: CPU 800MHz(1.2GHz), 256(512)Mb, 32(64)Mb Video

Мультиплеер: Нет

Дата выхода: Начало 2004 года

За время работы над Soldiers of Anarchy ребята из Silver Style Entertainment настолько прониклись тематикой постапокалиптического будущего, что, похоже, уже и не помышляют о создании игр в ином сюжетном ключе. Итак, в середине XXI века человечество достигло таких высот развития, что не проходило и дня без сообщения об очередном революционном научном открытии. Перед разрастающимся населением планеты все более остро вставал вопрос о новой жилплощади. Переселять "избыточные" белковые массы было решено на Марс. Через некоторое время NASA, которой была поручена постройка машин, способных сделать тамошнюю атмосферу похожей на земную, отпоровала о завершении строительства шести гигантских машин — терраформеров. По прибытии на красную планету терраформеры должны



были начать в огромных количествах вырабатывать углекислый газ... но за несколько дней до отправки на Марс какая-то экстремистская организация сумела захватить один из терраформеров. Переговоры с террористами прошли успешно, однако катастрофы избежать не удалось. Известно, была ли это злонамеренная диверсия террористов или ошибка бортового компьютера, но факт остается фактом: терраформеры начали выброс углекислого газа в атмосферу. Температура на поверхности Земли поднялась на десяток градусов, а облик планеты из-



менился до неузнаваемости... Надежда на светлое будущее затеплилась лишь спустя двадцать лет, когда на сцене нового постапокалиптического мира появился наш главгерой — член воинственной организации Government of the New Order.

В The Fall вам предстоит насаждать правопорядок в новом мире, для чего придется стать во главе отряда из шести бойцов-универсалов. Каждый воин сможет похвастаться рядом базовых параметров (сила, интеллект, телосложение, обаяние и так далее), а также большим набором из



СИЛОВОЕ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ ТЕРРОРИЗМА

Особенности игры:

- 6 пилотируемых вертолетов: AH-64 "Апач", RAH-66 "Команч", RAH-2 "Тигр", Ка-50 "Черная акула", Ка-52 "Аллигатор", Ка-58 "Черный призрак";
- реалистичное воспроизведение системы вооружений, летной модели и авионики;
- более 15 параметров системы настроек реалистичности игры;
- в качестве ведомых выступают боевые и транспортные вертолеты, а также звено торпедных катеров;
- более 100 видов боевых единиц врагов и союзников в воздухе, на суше и на море;
- бесконечный трехмерный ландшафт и полная разрушаемость всех объектов, включая деревья, здания и технику;
- десятки видеороликов на движке игры;
- сетевая игра до 16 игроков: deathmatch и командные сценарии;
- возможность подключения собственных скинов для вертолета.



ИНТЕГРАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА



персональных умений (ближний бой, вождение, стелс-навыки, воровство и тому подобное).

Тактика ведения боя со времен *Soldiers of Anarchy* почти не изменилась: в любой момент ставим игру на паузу и, не торопясь, раздаем указания. Прибегать к услугам паузы имеет смысл далеко не всегда, ведь разработчики позволят нам детально настраивать поведение своих подопечных.

Графический движок, хорошо выглядевший в прошлом году, сегодня смотрится не ахти как, однако игру вытягивает отличная стилизация — при взгляде на скриншоты сразу вспоминается к/ф «Безумный Макс».

Помимо всего прочего, сразу после выхода *The Fall* будет анонсирован аддон, который добавит в игру мультиплеер. А уж там — и до сиквела рукой подать.

Sam & Max Freelance Police

Жанр: Adventure

Издатель: LucasArts

Разработчик: LucasArts

Похожесть: Sam & Max Hit the Road

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Нет

Дата выхода: Март 2004 года



Высочайший уровень лукасартовских квестов породил в душе у многих геймеров обоснованные сомнения в скором появлении их столь же успешных продолжений. Анонс в начале этого года *Full Throttle: Hell on Wheels* лишь подтвердил самые худшие опасения — на фоне первой части игра выглядела просто жалко. Понаблюдав за реакцией публики, LucasArts отменила проект. Но не лучше было бы переделать этот непонятный «action/adventure» в классический квест без вкрапления чужеродных элементов? Думаете, сегодня такие игры не имеют никаких шансов на выживание? Имеют, и еще как — иначе зачем та же LucasArts взялась за создание *Sam & Max Freelance Police*, сиквела вышедшего аж в 1993 культового квеста *Sam & Max Hit the Road*?

История о похождениях Сэма (белого кролика-отморозка) и Макса



(полицейского пса-флегматика) — стоит особняком от остальных лукасовских квестов. Харизматичные главные герои, море черного юмора, безупречная (по тем временам) анимация, интересные загадки и почти полное отсутствие каких бы то ни было недостатков — этот квест пришелся по вкусу даже закоренелым ненавистникам жанра. Так чего теперь нам ждать от сиквела? *«Всего того же самого — но больше, лучше и смешнее»*, — отвечают представители LucasArts. Оснований для сомнений попросту нет: заботясь о том, чтобы избежать шаблонности и на редкость изящными формулировками пресс-релиза, лишённого традиционных фраз «десять тысяч локаций», «сто пятьдесят колоритных персонажей» и «пять миллионов пазлов», угадываются черты того самого, ныне культового квеста.

Несмотря на приближающийся релиз, конкретной информации по игре не шибко много. Известно лишь, что Сэм и Макс все так же остроумны, циничны и жестоки, а концепция игры на сто процентов сохраняет дух оригинала, в чем, кстати, убеждает даже беглый взгляд на скриншоты. Разрешение головоломок не должно доставить никаких трудностей — а в случае чего на помощь придут сами главгерои, в забавных диалогах которых содержатся все необходимые подсказки.

И, наконец, самое главное: *Sam & Max Freelance Police* выйдет только на PC, а следовательно, немотивированного «псевдо-экшена» (из-за которого и отправилась в утиль *Full Throttle: Hell on Wheels*) в игре быть не должно. Ждем релиза, скрестив пальцы.

Spartan

Жанр: Пошаговая стратегия

Издатель: Не объявлен

Разработчик: Slitherine Software

Похожесть: Legion, Chariots of War, Pax Romana

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: Начало 2004 года

Взявшие за правило слоган «Ни года без Legion'а!» творцы из Slitherine Software никак не могут уговориться. Выпустив в 2002 году не слишком удачную стратегию *Legion* и перепродав в 2003 году ее «улучшенную версию» под именем *Chariots of War*, разработчики решили, что придумывать новую концепцию нет никакого смысла. Да и зачем, если на старых идеях можно накропать сколько угодно новых «игр», меняя лишь исторический фон и внося косметические изменения в устоявшуюся формулу? Хитрецы не учли лишь одно обстоятельство: *Legion* изначально был игрой довольно специфической.

Spartan, описываемую фразой «turn-based стратегия со сражениями в реальном времени» зачастую путают с *Shogun*. На самом деле, сходство с шедевром от Creative Assembly — минимально. Нахваливаемые на все лады «сражения в реальном времени» в *Spartan* абсолютно неконтролируемы. Раздача приказов, выбор формаций и так далее — все осуществляется в пошаговом режиме. Малейшая ошибка — милости просим в меню Save/Load, ибо повлиять на ситуацию после начала битвы не-воз-мож-но в принципе. А посему придется тщательно продумывать каждое действие, памятуя о прописных истинах любой сколько-нибудь реалистичной стратегии: пехотинцы беззащитны перед кавалерией на открытом месте, но отлично держат оборону; размещение войск на возвышенности дает ряд преимуществ; и так далее.

События *Spartan* разворачиваются в первом тысячелетии до нашей эры, и в игре участвуют около сотни различных фракций. Все действующие



коту мы служить –
свету или тьме?

Властелин Колец

ВОЙНА КОЛЬЦА



[WWW.WAROFTHERING.COM](http://www.warofthering.com)



[WWW.VUGAMES-EUROPE.COM](http://www.vugames-europe.com)

ПОЛНОСТЬЮ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ

PC
CD-ROM

SIERRA™



ОФИЦИАЛЬНАЯ ИГРА
ПО МОТИВАМ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ДЖ.Р.Р. ТОЛКИНА



"WAR OF THE RING" INTERACTIVE GAME © 2002 VIVENDI UNIVERSAL GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. THE TOLKIEN ENTERPRISES LOGO, TOGETHER WITH "THE LORD OF THE RINGS," "WAR OF THE RING," "MIDDLE-EARTH" AND NAMES OF THE CHARACTERS, EVENTS, ITEMS, AND PLACES THEREIN ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF THE SAUL ZAENTZ COMPANY d/b/a TOLKIEN ENTERPRISES UNDER LICENSE TO VIVENDI UNIVERSAL GAMES, INC. VIVENDI UNIVERSAL GAMES, INC. AND THE VIVENDI UNIVERSAL GAMES LOGO ARE TRADEMARKS OF VIVENDI UNIVERSAL GAMES, INC. "SIERRA" AND THE SIERRA LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SIERRA ENTERTAINMENT, INC. IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. ALL OTHER LOGOS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.



стороны здорово различаются: так, например, Афины обладают огромным флотом, Спарта делает ставку на немногочисленную, но отлично вымуштрованную армию, а основной ударной силой персов являются конные лучники.



Переход на новый, трехмерный движок не делает никаких особых революций в геймплее, да и особой необходимости в использовании мощного "моторчика" попросту нет, так как большую часть времени нам предстоит лицезреть плоскую стратегическую карту. Slitherine Software, нижайше просим: обратите внимание на печальный пример Republic: The Revolution, где 3D-движок прозябал на задворках геймплея. Время еще есть.

Революционный квест

Жанр: Adventure

Издатель: Бука

Разработчик: VZlab

Похожесть: Петька и Василий Иванович спасают галактику

Системные требования: CPU 500MHz, 128Mb, 16Mb Video

Мультиплеер: Нет

Дата выхода: Начало 2004 года

Так называемые квесты "для внутреннего потребления" всегда стояли особняком от главного игрового потока. Не пытаясь тягаться с крупнобюджетными проектами, они, тем не менее, каким-то чудом всегда умудрялись принести прибыль своим разработчикам. Долго искать причины этого мнимого парадокса не приходится: эти игры — не более чем интерактивный сборник анекдотов, которые понятны любому "постсоветскому" человеку, только что купившему компьютер и не забывающему себе голову сюжетными хитросплетениями трех частей Silent Hill или Warcraft. "Революционный квест" — типичный "внутренний" квест.

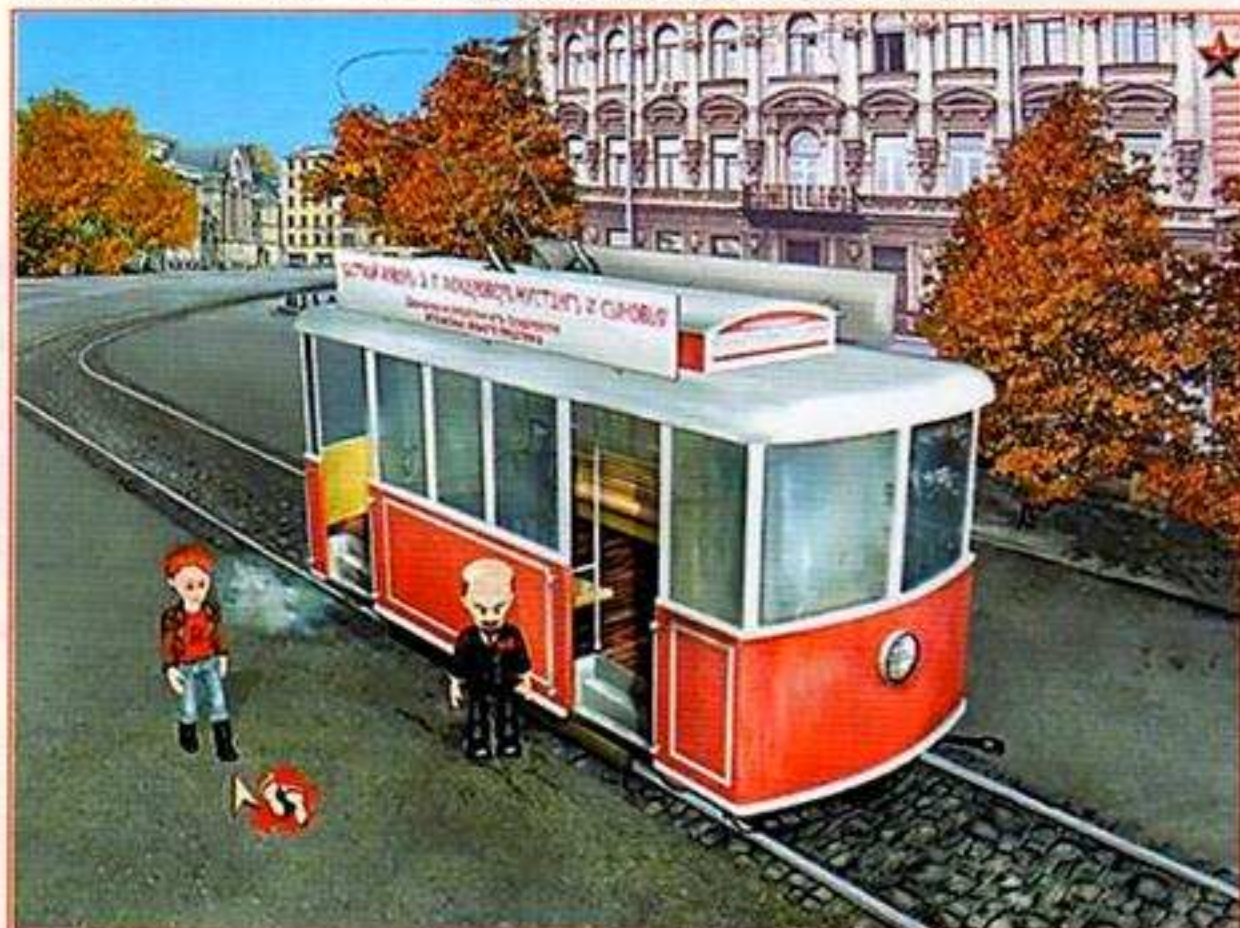
"Технология" производства такого рода продуктов отшлифована до блеска. Заброшенный в будущее/прошлое/параллельное измерение главный герой следует предсказуемой сюжетной линии, разгадывая по ходу дела несложные головоломки. Обязательный атрибут — мультяшная плоская графика. Отрадно, что в случае с "Революционным квестом" ситу-

ация несколько иная: в кои-то веки наши квестодеды расщедрились на полигональный движок! Список его особенностей, правда, более чем скромный: четыре с половиной тысячи полигонов на персонажа, динамические тени и



лицевая анимация с использованием технологии LipSync (синхронизация речи с движениями губ). Впрочем, впечатление от общей картинки несколько смазывает злополучный "мультяшный" внешний вид главгероев, но это особенности практически всех игр, использующих технологию cell-shading (для примера см. XIII).

Все остальное, что касается этой игры, к сожалению, легко укладывается в стандартную схему производства "русских квестов". Обычный парень Ваня волею судеб совершил путешествие во времени из начала XXI века в первую половину XX, а точнее — в 1917 год. Оказавшись в революционном Петрограде, Ваня узнает истинную причину, по которой он переместился на восемьдесят лет назад. Оказывается, без его помощи Октябрьская революция не состоится! Вспомнив изречение о том, что "историю творят личности", Ваня решает помочь большевикам.



В целом, "Революционный квест" ничем не отличается от собратьев по жанру — бесконечные диалоги с местными жителями и возня со "сдобренными изрядной долей юмора" паззлами. По ходу игры нам также доведется встретиться с известными историческими личностями — Сталиным, Лениным, Керенским, Крупской и так далее, а также погулять по знакомым с октябратских лет "ленинским местам". Кроме всего прочего — за музыкальное сопровождение отвечает группа Deadyшки.

На настоящий момент проект выглядит весьма занимательно, но узнать, сможет ли игра в итоге вырваться за рамки злополучного жанра "квестов мэйд ин Раша", мы сможем только через несколько месяцев...



SITTING DUCKS™



KILL SWITCH

“Мода на реализм”, пришедшая в индустрию: несколько лет назад, стала причиной парадоксального явления: игры сделались скучнее. Нет, я говорю не о чистокровных симуляторах самолетов или автомобилей. Проекты вроде **Rainbow Six** или **Ghost Recon** тут тоже ни при чем — в них реализм имеет значение. Куда драматичнее выглядят попытки внести некие “элементы реализма” в те игры, где этого совсем не требуется. Простой пример — **Battlefield 1942**. Преодолевать пешком карты, раскинувшиеся на несколько квадратных километров, конечно, очень реалистично, но крайне неудобно — за счет огромных площадей создается ощущение, что солдаты перемещаются со скоростью снулой черепахи.

Пример номер два — не единожды хваленый **TRON 2.0**. Ни в коей мере не умаляя достоинств одного из лучших экшенов этого года, вынуждены отметить, что в плане геймплея игра порядком недоработана. Разработчики пересадили концепцию **No One Lives Forever 2** на почву исконно виртуального мира, не подумав о том, приживется ли она в этой виртуальности. Вышел парадокс: полнейшая абстракция наводнена “реалистичными” элементами.

Видно, у многих разработчиков в подкорке намертво пропечатался беспрерывно скандируемый несколько лет подряд лозунг “Больше реализма!”. С этим можно спорить, но бороться против все нарастающей волны “реалистичнос-

Жанр:	Action
Издатель:	Hip Games
Разработчик:	Namco
Похожесть:	Не наблюдается
Дата выхода:	Начало 2004 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.killswitch.com

ти”, простите за каламбур, попросту нереально. “Так, может быть, обратим мощь этой разрушительной стихии во благо?” — задумались в **Namco**. И обратили...

kill.everyone

Игра со странным названием **kill.switch** должна принести в “реалистичные” 3D-экшены то, чем они никогда не могли похвастаться: зрелищность и динамику. А значит, нет ничего странного в том, что **kill.switch** не удастся причислить ни к одной из существующих экшен-клик (см. графу “Похожесть”). Нарботанный навык “классификации по жанрам” дает осечку, когда узнаешь, что в игре, с одной стороны, наличествуют все признаки зрелищного и динамичного экшена, а с другой — очень развитые стелс-элементы. Любопытно, не правда ли?

Геймплей в **kill.switch** достаточно необычен. Врагов немерено, так что прожить на открытом месте дольше двух-трех секунд — невозможно физически. Следовательно, времени на перебежки и поиск подходящих укрытий очень мало. Дабы облегчить несладкую экшен-жизнь, разработчики изобрели хитрую систему **Offensive Cover**. Пока до конца не ясно, как именно она работает, но сражаться с ее помощью намного легче — это факт. Суть **Offensive Cover** состоит в следующем: в оче-

редной раз попав под раздачу, можно всего лишь нажать специально назначенную клавишу, и... герой самостоятельно (то есть без вашего участия) перебежит к ближайшему укрытию. А ведь сколько раз мы умирали, замешкавшись с поиском наиболее безопасного места!

Впрочем, безопасность в **kill.switch** — не более чем иллюзия. Противники всегда превосходят нас числом и при этом не любят лезть на рожон, предпочитая вести ураганный огонь и забрасывать нашего героя бутылками с зажигательной смесью. Умение осторожного выглядывать из-за угла поможет далеко не всегда. В ситуации, когда вас обстреливают со всех сторон, пригодится еще одна оригинальная фишка **kill.switch**, не встречавшаяся ранее ни в одной другой игре, — “огонь вслепую”. Эффективность такой стрельбы в большинстве случаев стремится к нулю, но когда атакующие недруги находятся уже в двух шагах, иного выхода может и не быть. Этот прием будет полезен и в случае необходимости сменить позицию: враги, опасаясь получить шальную пулю, спрячутся, на секунду-другую упустят вас из виду и тем самым подарят лишний шанс на спасение.

Во время боев необходимо тратить драгоценные секунды с умом: удобных для организации обороны



▲ Режим “слепой стрельбы” в действии: агент сил зла только что напоролся на случайную пулю.



▲ Неуловимые поначалу ассоциации со Splinter Cell становятся все более осязаемыми. Но крупнопиксельная текстура на стене и убогое оформление интерьера заставляют думать о нехорошем.

мест достаточно много, но каждое из них обладает определенными минусами. Например, деревянные ящики или остовы разбитых машин не способны обеспечить такую же защиту, как глухая кирпичная стена. Но и она не вечна: после нескольких попаданий в кладку появляются выбоины, а затем — и сквозные дыры... Но, как это ни прискорбно, местный графический движок не позволяет разрушать все и вся. Система повреждений запрограммирована таким образом, что, скажем, пробить стену можно, а вот обрушить колонну с балконом — увы, нельзя. Очевидцы утверждают, что такой подход иногда оказывается причиной курьезов: процесс разрушения одних и тех же предметов выглядит совершенно одинаково. Особенно смешно смотрятся картонные перегородки, на которых пулевые отверстия неизменно появляются в одних и тех же местах.

Автоматически регенерирующий энергощит, успешно рекомендовавший себя в HALO, нашел место и в kill.switch. Правда,

трудно сказать, зачем он здесь нужен. Bungie ведь пропагандировали диаметрально противоположный подход к геймплею — щит в HALO помогал выходить живым почти из любого, даже самого тяжелого боя. Видимо, перестрелки в kill.switch будут носить крайне ожесточенный характер. Это лишний раз подтверждается солидным набором оружия нашего бойца. В его персональном арсенале значатся: штурмовая винтовка M4 с подствольным гранатометом, старый добрый автомат Калашникова, две разновидности АКCU с оптическим прицелом и накладным подствольником, добрая половина всей линейки пистолетов-пулеметов от H&K, двенадцатизарядный полицейский дробовик M1, снайперская винтовка, армейский многозарядный пулемет и целых четыре разновидности гранат.

Показательно, что Namco не чурается заимствовать последние достижения в мире экшенов. Например, разорвавшаяся неподалеку граната может стать причиной вре-

менной контузии, некоторого "оглушения" и "ослепления" героя. Следящие за всеми новинками граждане наверняка узнали первоисточник идеи. Конечно, это Call of Duty.

Био-зольдат

Напоследок о том, о чем по-хорошему стоило бы поговорить в самом начале — о сценарии. Местный "сюжет" представляет собой довольно наивный образчик игровой прозы. Безымянный главгерой до поры до времени был агентом, выполнявшим самые трудные и опасные задания. Однако его карьера была загублена подлым предательством коллег; конечно же, он задумал свершить кровавую вендетту. Вдобавок ко всему наш зольдатен страдает частичной потерей памяти, которая по ходу игры будет восстанавливаться посредством многочисленных флэшбэков в духе Chaser.

"И все?!" — изумились журналисты, ознакомившись с перипетиями

огонь, не давая вам высунуться из-за укрытия, другие пытаются зайти с флангов или тыла. Авторы, по их собственному признанию, терпеть не могут традиционного для экшен-игр читерства со стороны электронных противников и потому клятвенно заверяют, что ничего подобного в kill.switch не будет. "Респаун" не пустили даже на порог, как и доводящую до бешенства дьявольскую точность AI в стрельбе. Все предельно честно.



Зрелищность геймплея, увы, не гарантирует безупречности проекта с технической точки зрения. "Родными" платформами для kill.switch являются Xbox и PlayStation 2, где игра вышла еще в октябре, а требования к графике на консолях всегда ниже, чем на PC. Но даже по приставочным меркам kill.switch выглядит далеко не идеально. Картинка страдает



▲ Герой избрал далеко не лучшее укрытие. Кто знает, что налито в этих бочках?

сюжета. "В общем, да", — поступил ответ из Namco. Путанные объяснения сотрудников компании сводятся к тому, что, дескать, сюжет экшенам не нужен, и в kill.switch он вроде как просто для "галочки".

Зато достоверно известно, что по ходу игры мы побываем на Ближнем Востоке, в Северной Корее и... в районе Каспийского моря. Иными словами, дизайн уровней должен быть весьма разнообразным. Правда, опубликованные скриншоты демонстрируют в основном пыльные улицы арабских городов... Но не будем спешить с окончательными выводами.

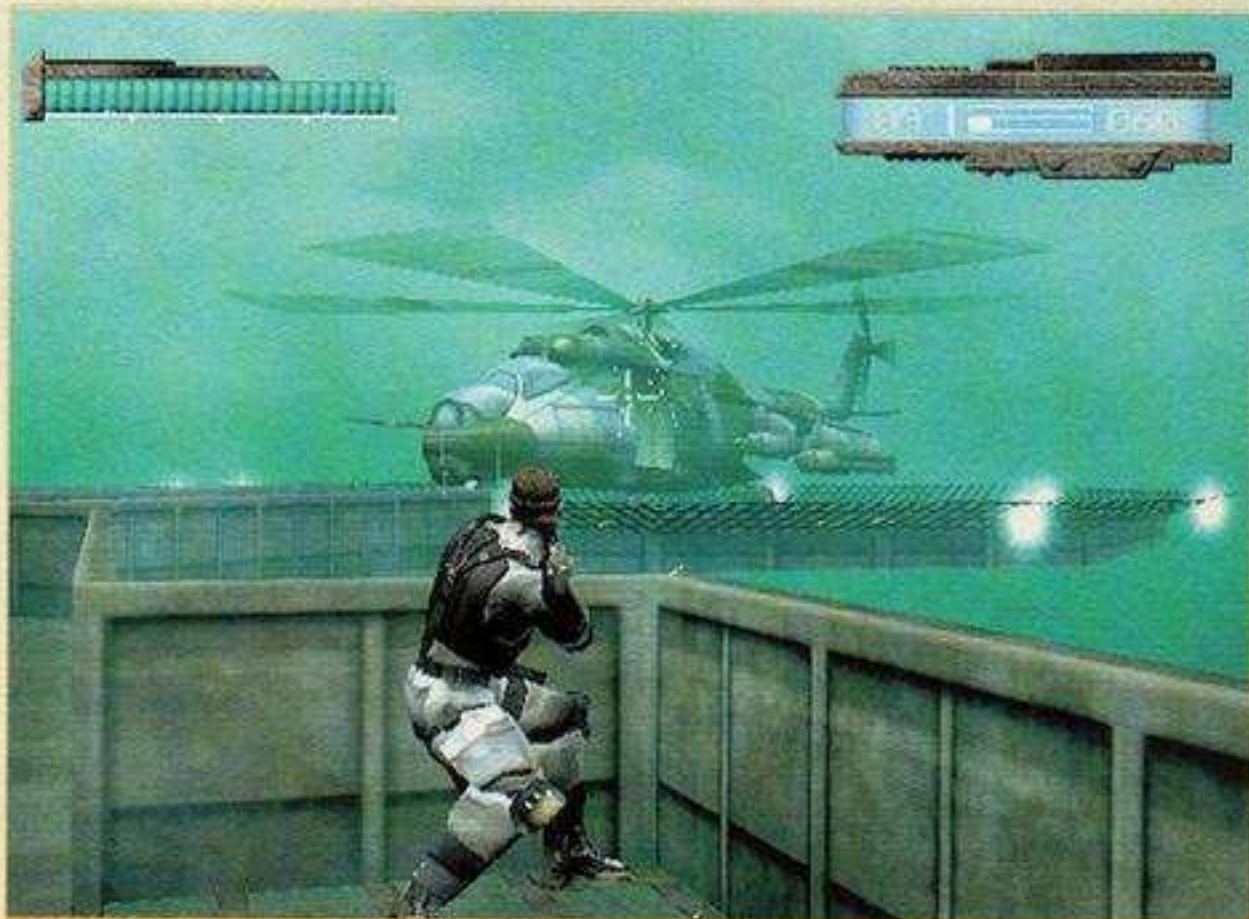
Жизнеспособность искусственного интеллекта уже проверена журналистами, которые видели альфа-версию. Серьезных проблем на фронте AI не наблюдается. Недруги стараются действовать слаженно, во время боя ведут себя очень осторожно и предпочитают воевать в составе больших групп. Пока одни ведут ожесточенный

от хронического недостатка деталей, цветовая палитра чересчур однообразна. Отзывы очевидцев относительно анимации самые противоположные: кто-то нашел ее дерганой и неестественной, кто-то — вполне сносной. Впрочем, эти выводы были сделаны после просмотра сырой альфа-версии, и есть надежда, что к релизу на PC большая часть огрехов будет исправлена. ■

Будем ждать?

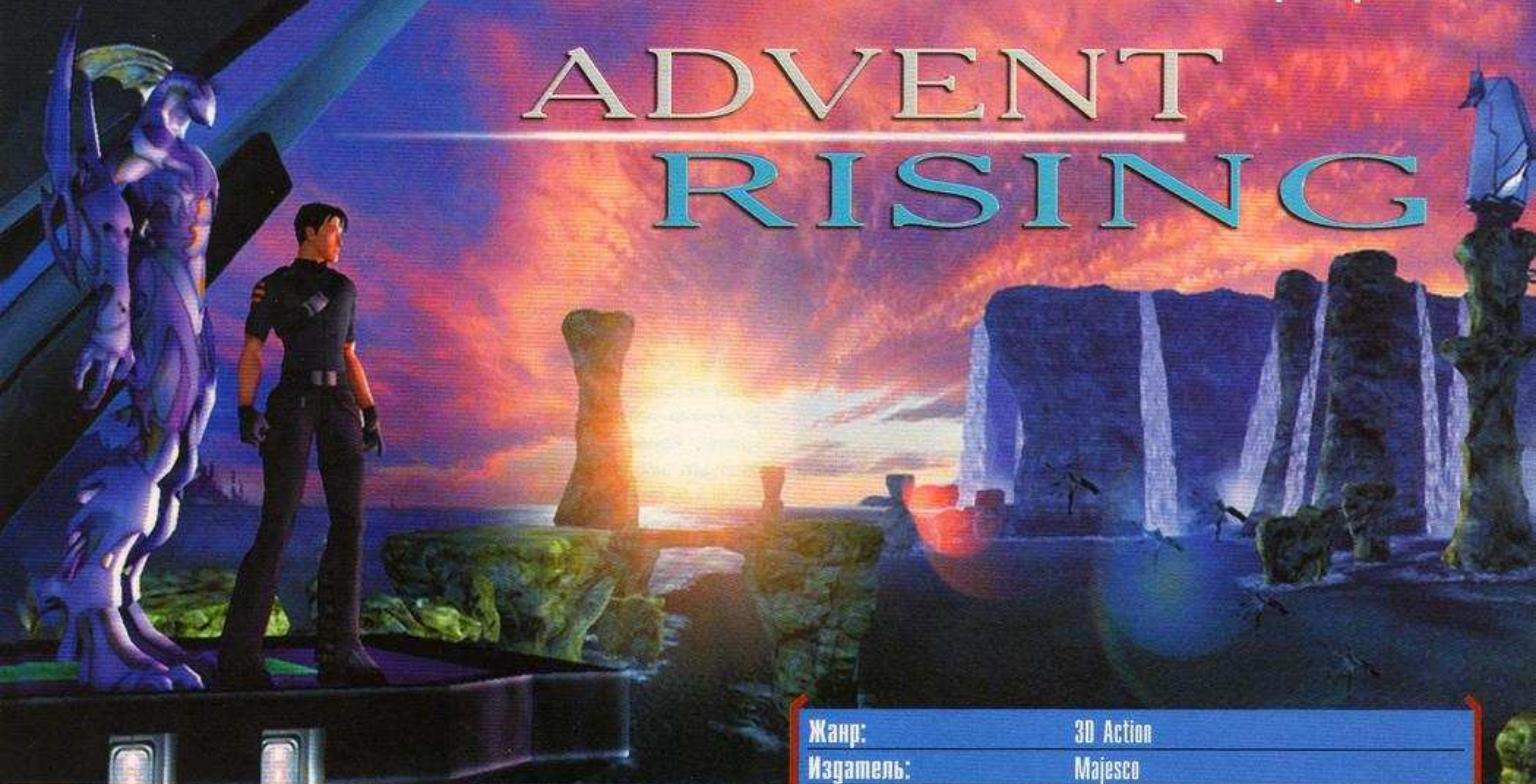
Игра с крайне оригинальной идеей. В случае успеха вполне сможет стать точкой отсчета в новейшей истории жанра. Смущает в ней лишь одно — крепкие консольные корни.

Процент готовности:
80%



▲ Вертолет, который хочет подстрелить наш герой, отчаянно напоминает отечественный "Ми-24". Вероятно, дело происходит в окрестностях Каспия.

ADVENT RISING



Почти все "околоигровые" разработчики (создатели shareware-игр, производители технологических демо и так далее) лелеют мечту о том, что когда-нибудь и они смогут выпустить свою "настоящую игру". Большинство из них так и не решаются на подобный поступок, однако индустрия знает немало примеров, когда представители смелого и удачливого меньшинства, взваливши на плечи подобный груз, вдруг неожиданно выпускают проекты класса "А". Студия **GlyphX**, не раз засветившаяся на демо-сцене, а также состряпавшая ролики к чертовой дюжине игр (*Soul Reaver 2*, *BloodRayne* и так далее), может в очередной раз подтвердить это правило, выпустив свой проект *Advent Rising*...

Брюки превращаются...

Связать воедино все удачные жанровые находки последнего времени зачастую даже труднее, чем придумать что-то принципиально новое. Авторы игр комбинируют, экспериментируют, конструируют и ломают концепции по сотне раз в течение всего периода разработки. Этот процесс порой напоминает поиски эликсира бессмертия и философского камня. Поиски ведутся вслепую: одни смешивают куски генетического кода разных хитовых игр, другие разрезают чужие концепты по швам и склеивают их другими сторонами, третьи кипятят свой проект на медленном огне два-три года, периодически добавляя по щепотке жанровых специй... Результат почти всегда предсказуем. На свет появляются жуткие мутанты с лишними конечностями да сонные дуболомы, которым не хватило живительного порошка Урфина Джюса...

Хоть *Advent Rising* и является миксом из всевозможных жанров и концепций, ее почему-то не хочется обзывать словами "клон" или "подражатель". Каждый элемент геймплея крепко пришит к своему месту, исправно функционирует и не порождает вопросов вроде "а на кой это здесь?". По крайней мере, такое впечатление складывается после первого знакомства с проектом.

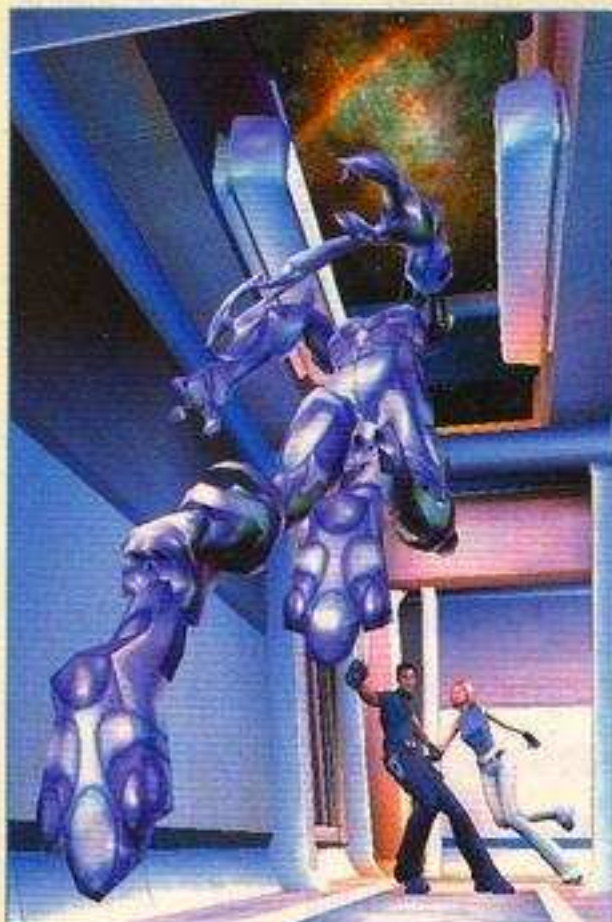
Если попытаться охарактеризовать *Advent Rising* методом, который обожают западные журналисты, то получится что-то вроде *Max Payne* плюс *Black9* плюс *System Shock 2*. Пошловато, говорите, звучит? Да-

Жанр:	3D Action
Изготовитель:	Majesco
Разработчик:	GlyphX Games
Похожесть:	HALO, System Shock 2
Дата выхода:	Начало 2004 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.adventtrilogy.com

вайте рассмотрим каждый из "ингредиентов" поподробнее.

У игры есть все признаки амбициозного аркадного экшена. Нам обещается полный джентльменский набор развлечений: суматошные перестрелки в духе *HALO*, отчаянные рукопашные схватки с использованием холодного оружия и приемов брутального контактного боя, вездесущий slo-mo, "матричная" беготня по стенам и огромный парк различных управляемых транспортных средств. В общей сложности местный авто- и

авиапарк насчитывает аж восемнадцать (!) различных видов техники. Разработчики объясняют такое разнообразие тем, что техника в игре не будет разделяться на "управляемую" и "неуправляемую". Покататься можно на любом транспорте, который только встречается в игре. По заверениям разработчиков, физическая модель всех средств передвижения, начиная от юркого багги и заканчивая поднебесными истребителями, максимально упрощена, а управление — удобно и интуитивно.



▲ Фиолетовая задница на переднем плане принадлежит представителю наших главных врагов — инопланетной расы seekers.



▲ "Звездные войны", эпизод пятый, часть, кажется, вторая; если напряжете зрение, то увидите главгероя, летящего в пропасть. Да-да, как Люк С.

Самый многообещающий

Думаю, никто не будет спорить с тем, что главный недостаток подавляющего большинства современных экшенов — слабый сюжет.



Орсон Скотт Кард, фантаст с мировым именем, решил исправить ситуацию и всерьез взялся за сценарий к Advent Rising.

Орсон родился в 1951 году в штате Вашингтон. Писать он начал еще в студенческие годы и, что интересно, отличился сразу в двух жанрах — научной фантастике и... совершенно ненаучном фэнтези. Талантливого писателя сразу же заметили в литературной тусовке, и уже в 1978 году, в возрасте 27 лет, он был награжден престижной премией имени Джона Кэмпбелла в номинации "самый многообещающий молодой автор". Возможно, вы слышали о наиболее известных произведениях Карда: "Игра Эндера", "Погибшие парни" и "Соната без аккомпанемента".

В игровой индустрии Скотт отнюдь не новичок: он уже засветился в титрах культовых квестов от LucasArts — The Dig и Monkey Island.

Сразу после выхода Advent Rising писатель планирует приступить к сочинению одноименного романа, а заодно к разработке сюжета для второй и третьей частей игры (да-да, Advent Rising планируется именно как трилогия). Ходят слухи, что по мотивам игры уже написан киносценарий, но увидим ли мы когда-нибудь этот фильм — покажет только успех проекта.

Ну что, сквозь потоки слов уже проглядывает формулировка "экшен с видом от третьего лица, бессмысленный и беспощадный"? Как бы не так! Большинство журналистов про-



▲ "Звездные войны", эпизод пятый, часть вторая; для полноты картины рядом с нашими героями не хватает только мобильного пылесоса вроде R2D2.

лотили "экшеновую" наживку, даже не подозревая, что "экшен" — только одна из многочисленных граней Advent Rising. Двойное дно игры обнаружится лишь по прошествии нескольких уровней. Огнестрельное оружие, верой и правдой служившее нам вначале, отойдет на второй план, как только фронтмен начнет баловаться... псионикой! Да-да, со временем ваш персонаж научится телекинезу, лечению, левитации и возможности временно брать врагов под ментальный контроль. Правда, не совсем понятно, что представляет собой последнее умение. На зависть Half-Life 2 главгерой научится побеждать гравитацию и сможет манипулировать другими предметами на расстоянии. Вы никогда не мечтали швырнуть в противника грузовик одним лишь усилием воли?..

О графике разговор будет коротким: компания, у которой за плечами такой неслабый опыт в изготовлении роликов и технических демо, просто не может облажаться с движком. Да и вообще в нашей индустрии уже есть прецедент подобного рода: например, о "моторчике" Far Cry от разработчиков из Crytek (в прошлом — видных деяте-

лей демо-сцены) говорят больше, чем о самой игре. Расписывать красоты Advent Rising мы не будем (скриншоты говорят сами за себя), а вот что стоит отметить отдельно, так это обещание разработчиков сделать уровни просто огромными. Якобы почти безразмерные уровни будут насыщены таким количеством мелких деталей, которое и не снилось нынешним экшенам.

Мифы научной фантастики

Инопланетные расы, живущие от нас на расстоянии в миллионы световых лет, придумали любопытный миф: дескать, в один прекрасный день в галактике появятся существа, которые будут строить мир во всем мире и приведут все остальные расы в золотой век. После долгих лет поисков инопланетяне обнаружили таких существ — ими оказались... люди. И как только представители высшего разума собрались сообщить homo sapiens об их священной миссии, случилось непредвиденное. Некая раса — seekers — непонятно за что ополчилась на человечество и дала священный обет планомерно уничтожать людшек во всех уголках Галактики.

В галактическом инопланетном содружестве произошел раскол: кто-то поддержал начинания seekers, кто-то грудью встал на защиту человечества, и только сами люди по-прежнему недоумевали, из-за чего, собственно, начался такой сыр-бор...

Сценарий для Advent Rising был написан Орсоном Скоттом Кардом, человеком в мире фантастики отнюдь не безызвестным (подробнее непременно см. в нашей обширной врезке). Как выяснилось при ближайшем знакомстве с материалами по игре, мистер Кард не зря ел свой хлеб с черной икрой: сценарий Advent Rising — абсолютно нелинейный, и по ходу игры нам придется принять тысячу и одно соломоново

решение во время выбора очередной линии развития сюжета. Простой пример: в самом начале приключения игрок окажется на борту космического корабля, попавшего под вражий огонь. Ситуация: судно подбито, двое наших спутников ранены. Хотите покинуть корабль на спасательной капсуле? Ради бога — но в ней всего два посадочных места. Кого спасти, а кого бросить? Или, может быть, вы хотите попробовать спасти сразу двоих? Что ж, штурвал вам в руки — попробуйте приземлиться на ближайшую планету. Только учтите, что кем-то пожертвовать придется в любом случае: пылающий, с трудом управляемый корабль упадет на жилой квартал и обязательно уничтожит какой-нибудь дом с людьми... Снова выбор — и снова интересно.



Что же получается в итоге? Судя по всему, амбиции разработчиков — немаленькие, но они вовсе не хотят изобретать велосипед в попытках увековечить себя в скрижалях индустрии. Их путь — намного проще. Достаточно лишь представить традиционные элементы геймплея в новом свете — и публика воспримет игру на ура. Подобных примеров — уже масса, и мы надеемся, что Advent Rising станет одним из них... ■

Будем ждать?

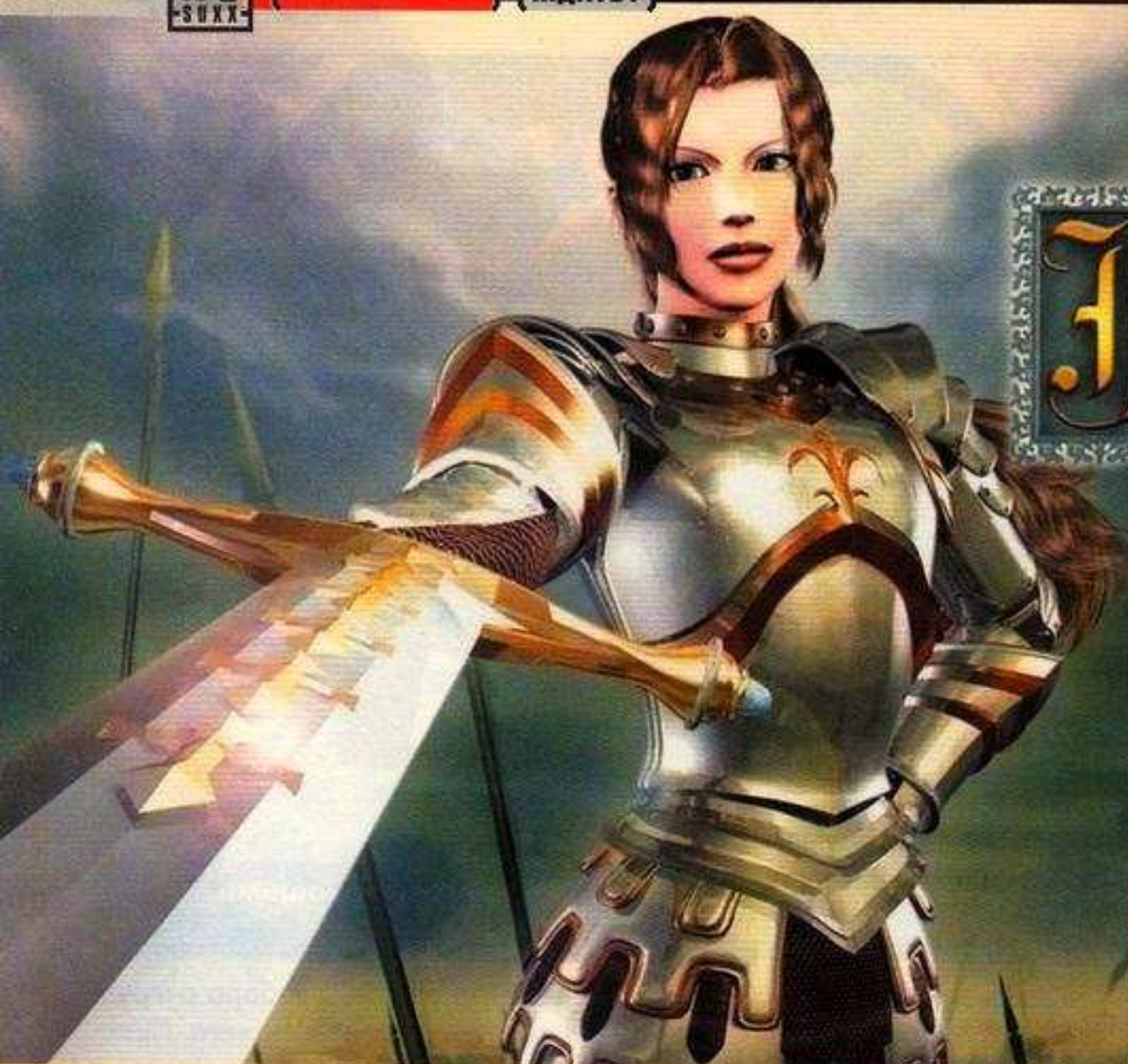
Экшен-франкенштейн, который собрали из тысячи лоскутков сотни других игр и вдобавок ко всему снабдили очень качественным сюжетом и неслабым графическим движком.

Процент готовности:

70%



▲ "Звездные войны", эпизод шестой, часть первая; подобные скиммеры в игре не для красоты — на них вполне можно и покататься.



WAR & WARRIORS JOAN of ARC

Жанр:	Action/RTS
Издатель:	Enlight Software
Разработчик:	Enlight Software
Похожесть:	Blade of Darkness, Chaos Legion, Savage
Дата выхода:	Конец 2003 года
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.enlight.com/joa

Творческий путь многих разработчиков похож на путешествие Одиссея. Даже избежав участи быть съеденным на очередном аукционе каким-нибудь индустриальным циклопом вроде Microsoft, с трудом выдержав сладковатое пение о миллионных долларах от консольных сирен, каждый игрок рано или поздно должен прорваться между Сциллой рынка и Харибдой идеи. Далеко не все выдерживают такие испытания. Shiny, например, выпустив на свет парочку очень специфических игр (Messiah и Sacrifice оказались не по зубам большинству геймеров), пала духом и взялась за игру по золотой лицензии "Матрицы". Microids, промышляющая одними только квестами, вынуждена была портировать Syberia на Xbox. Польская Detalion, желая вытянуть перспективный квест Schizm 2, выпустила этой весной "рыночный экшен" Nina: Agent Chronicles. Вероятно, что-то все же надломилось и в душе негнбаемого Тревожа Чана — главы Enlight Software, известной на весь

мир навороченными экономическими стратегиями серии Capitalism, почти забытой ныне Seven Kingdoms и свежей Restaurant Empire. Найти иные причины появления War & Warriors: Joan of Arc попросту невозможно.

Слэшер/RTS

А дело вот в чем: Joan of Arc никоим образом не напоминает все те игры, которыми Enlight потчует нас уже бог знает сколько времени. В активе этой компании множество оригинальных стратегий (преимущественно экономических), но ни одного экшена. Между тем, если верить скриншотам, стратегических компонентов в Joan of Arc нет и в помине. На первый взгляд это слэшер (что означает "беспрерывное мочилово") от третьего лица, коих сейчас, наверное, не анонсирует только ленивый. Типичная игра для людей с развитым спинным мозгом. Но что тогда значит это загадочное жанровое клеймо — Action/RTS? При чем здесь стратегия?

Объяснения сотрудников Enlight, которые, по идее, должны развеять туман неизвестности, еще больше все запутывают. Игра создается только для PC (по крайней мере пока), и ее концепция не похожа ни на один из существующих ныне проектов. Скриншоты, как выяснилось, дают лишь частичное представление о новой задумке непризнанного гения Чана. А вот более менее ясно обрисовать геймплей, даже в общих чертах, никто не может. Однако мы все-таки попробуем.

Как следует из названия — игра посвящена подвигам небезызвестной мадамгазель д'Арк. Согласно сюжетной канве, свою воинскую карьеру Жанна начинает в качестве рядового бойца французской армии. На этом этапе игры драться с врагами придется самолично (причем доволь-

но часто), поэтому авторы научили Жанну множеству различных приемов. Изначально доступна лишь часть из них, остальные "откроются" позже, после многодневных тренировок и множества битв... а также, если будет желание, — за счет выполнения дополнительных квестов (да, без RPG-элементов не обошлось и здесь).

По ходу выполнения различных миссий Жанна покажет себя в роли отличной воительницы и харизматического лидера, так что со временем за ней пойдут целые армии. Постепенно все больше и больше влиятельных персон проникнется доверием к мадамгазель д'Арк, и число ее преданных поклонников будет расти как на дрожжах. Самый главный вопрос — сколько человек может быть под Жанниным командованием и, соответственно, насколько



▲ Если во время боя Жанну как следует разозлить, то все происходящее на экране будет здорово походить на какой-нибудь приставочный файтинг.



▲ Стравив англичан с французами, наша храбрая воительница спешно ретируется с поля боя. В игре это называется "командный элемент".



▲ Белый четырехногий мутант, который пинает Его Величество в левой части экрана, — самый обыкновенный конь. Просто у него было тяжелое детство.

масштабными будут сражения — остается без ответа. Десять, двадцать, сто, тысяча?... Молчит Тревор...

Зато с того момента, как под нашим чутким руководством окажется приличное бандформирование, необходимость личного участия в потасовках отпадет сама собой — всю грязную работу смогут выполнять дружелюбные электронные бойцы.

Подобные обещания хорошо выглядят лишь на бумаге дизайн-документа — а как это будет реализовано на практике? Как, собственно, управлять армией? В ответ девелоперы выдают дежурную отмазку: мол, велосипед не изобретали, при создании интерфейса использовали как свои наработки, так и достижения коллег по цеху.

Если размеры нашей рати будут сравнительно невелики, то для War & Warriors подойдет интерфейс тактических экшенов. Если больше — предпочтительнее будет управление классических RTS. Изобрести что-то третье весьма и весьма затруднительно.

Список тактических хитростей для управления воинством вполне стандартен: лес послужит отличным

укрытием от зорких глаз противника, узкие ущелья подойдут для засады, холмы и горы идеальны для дислокации лучников, и так далее и тому подобное.

Тясячелетняя война

Избрав в качестве сюжетной основы хорошо изученный, насыщенный драматическими событиями период Столетней войны, авторы избавили себя от головной боли, связанной с поиском хорошего сценариста, но попали в другую ловушку. Joan of Arc — игра вроде как историческая, и, значит, слишком вольная интерпретация истории в рамках геймплея недопустима. Но как, например, быть с теми сражениями, которые Жанна проиграла? Неизбежный проигрыш миссии в угоду исторической достоверности — это, согласитесь, нонсенс. Подумав хорошенько, в Enlight рассудили точно так же. Таким образом, в Joan of Arc у нас появится возможность переписать историю на свой лад. То есть никакого плена, никаких костров — в идеале Жанна сможет одолеть

всех английских захватчиков. Последний аккорд в теме реализма: по словам все тех же разработчиков, настоящая Жанна никогда в жизни не брала в бой оружие, но в начале игры ей, как вы помните, придется орудовать мечом и прочим средневековым оружием. Непорядок-с.

Тем не менее от исторический подоплеку далеко не уйдешь: в качестве игровых NPC были приглашены известные в те времена личности. Многие из них окажутся в нашем подчинении и будут выступать в роли полковых командиров. Для большего удобства разработчиками предусмотрена даже возможность переключения между персонажами.

Наличие у NPC целого ряда характеристик первоначально наводит на мысль о том, что система чем-то похожа на Medieval: Total War. Однако список всевозможных "скиллов" (сила, защита, ловкость, лидерские качества) убеждает в обратном. Непонятно, зачем полковому командиру сила или ловкость, если он не собирается самолично участвовать в потасовке. Куда более логично на месте подобных "умений" смотрелись бы параметры вроде "лояльности", "храбрости" и тому подобного. Но ничего этого нет. Загадки.

После лицензирования скриншотов полноводный ручей сомнений все больше раскручивает мельницу недоверия. Картинка, выдаваемая доморожденным Enlight'овским движком, убеждает, что моделлеры и художники все-таки не зря едят свой хлеб: одеяния аборигенов и местная архитектура заслуживают похвалы (ибо в достаточной степени соответствуют историческим реалиям), а изредка — бурной овации. Например, даже такая деталь, как каменная кладка, нарисована явно с душой: все булыжники разных размеров — одни уложены ровно, другие просели, третьи вообще замазаны раствором. Видно, что дизайнеры тщательно следили за тем, чтобы окрестные пейзажи были разнообразны и не вызвали приступов богатырского зева.

Прочие техдетали не так хороши. Размытые текстуры вкупе с вопиющим дефицитом полигонов в моделях делают общую картинку какой-то лубочной. И если с внешним видом храбрых рыцарей на марше еще можно смириться, то лошади выглядят так, будто сбежали из передвижной кунсткамеры.

Все недостатки графического движка можно было бы объяснить гигантскими размерами карт и необходимостью воссоздания массовых ристалищ с участием большого количества ратников, но... пока ничего этого не видно.



Сколько бы мистер Чан ни убеждал нас в том, что идея создать нечто подобное Joan of Arc появилась у него с момента выпус-

ка Seven Kingdoms, верится в это с трудом. За осторожной и чрезвычайно деликатной формулировкой "освоение новых жанров" кроется жестокая истина: Enlight знала времена и получше. Станный, совершенно не типичный для этой студии проект, отсутствие фактов, которые хоть как-то демонстрировали бы пресловутый "стратегический ингредиент", и странные попытки объединить в одном флаконе "историческую подоплеку" и "полную свободу действий" — все это не дает возможности строить сколь-нибудь достоверные прогнозы относительно судьбы проекта. А с другой стороны, кто знает, может, именно этой игре суждено заложить первый камень в фундамент жанра action/strategy нового поколения. В успех Battlezone поначалу тоже не очень-то верили... ■

Будем ждать?

Самый неожиданный сюрприз от Тревора Чана — рецепт успешной игры: бесшабашный слэшер + тактическая RTS.

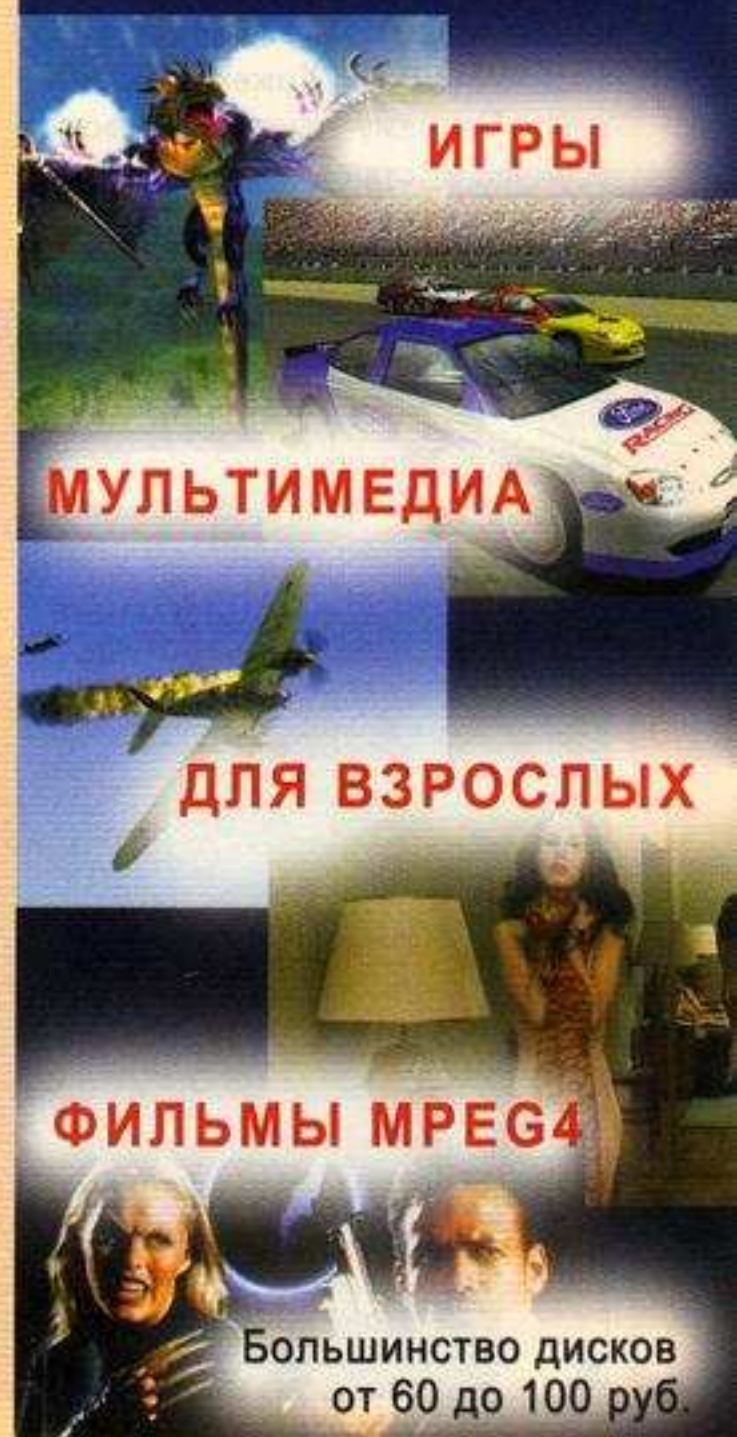
Процент готовности:

90%

www.1soft.ru

интернет-магазин
доставка по России

Более 1800 лицензионных CD!
Подробные описания!



ИГРЫ

МУЛЬТИМЕДИА

ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

ФИЛЬМЫ MPEG4

Большинство дисков
от 60 до 100 руб.

а также программы 1С
и тысячи Аудио CD

www.1soft.ru



▲ Когда на поле боя появляются пушки — звучит первый тревожный звоночек, возвещающий о начале массированного штурма.

Ну что ж, дорогие друзья, вот и закончился год под номером 2003. Время пить "Херши", подводить итоги, сожалеть о так и не вышедших хитах и... встречать новых гостей в нашем "Центре внимания"! Обратите свой пристальный взор вот на что. После долгих гастролей в Карибском бассейне, после абордажей, пиратов и курортных пальм признанные айвазовские от мира игр из компании "Акелла" готовятся выступить на арене с новой "морской" игрой. Забудьте о теплом бризе и

флибустьерской романтике! Нацепите ушанку, покрепче закутайтесь в плед и поднимайтесь на капитанский мостик торпедного катера времен Второй мировой...

В тени величественного "Морского Охотника" не так-то просто разглядеть второго сегодняшнего посетителя нашей командной рубки. Это кто такой маленький, серенький и скукоженный сидит на рундуке и жуёт сухари? Как тебя зовут, юнга? Ужель тот самый Deus Ex: Invisible War? Сильно же тебя укачало по дороге к релизу...

Матвей Кумби, редактор

Морской Охотник

Андрей Александров

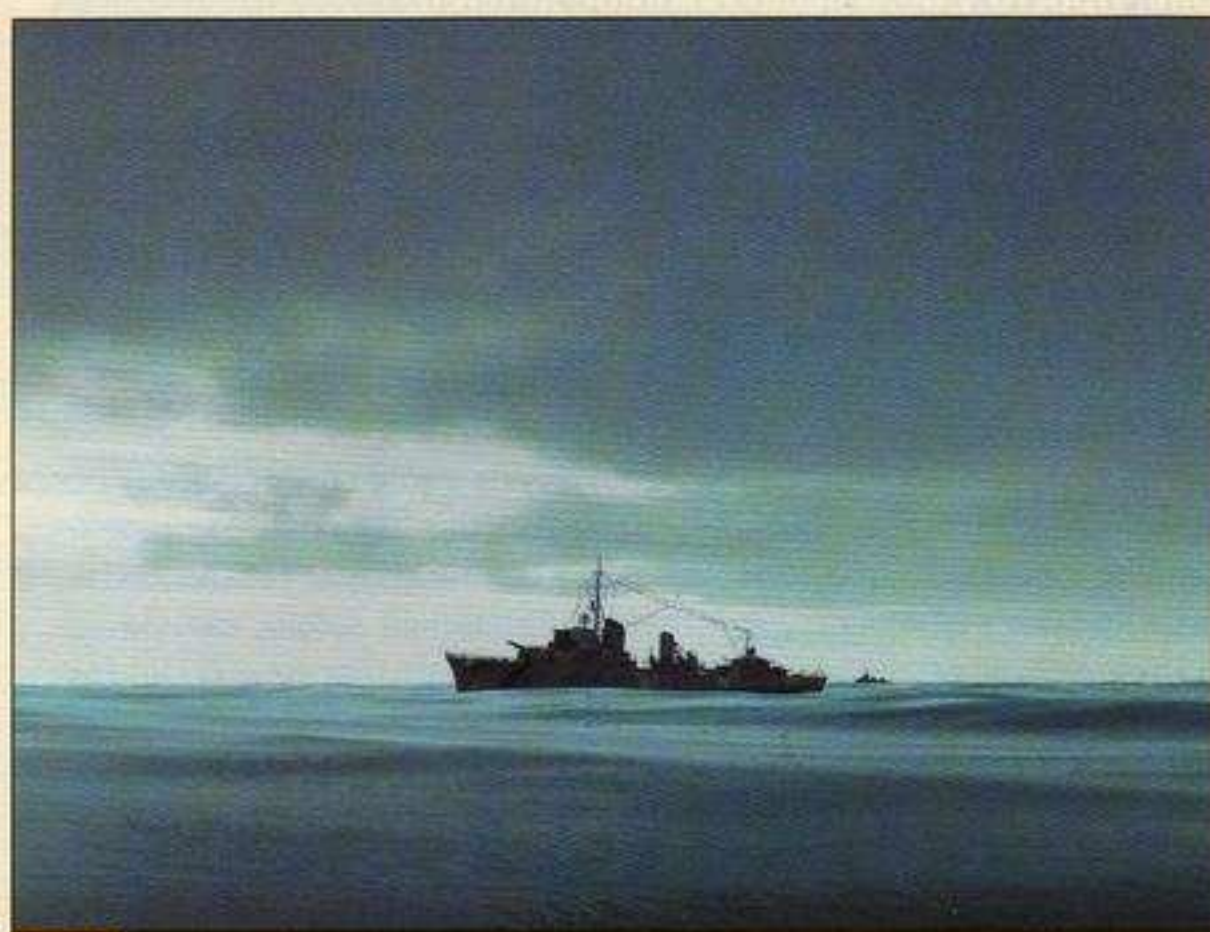
● Жанр:	Симулятор торпедного катера
● Издатель:	1C
● Разработчик:	Акелла
● Похожесть:	Не наблюдается
● Дата выхода:	Весна 2004 года
● Системные требования:	Не объявлены
● games.1c.ru/ptboats	

В офисе компании "Акелла", где мне довелось побывать, на входе гостей встречает талисман фирмы — волк. Улыбаясь мертвым оскалом, чучело несет всем посетителям простой и понятный месседж: здесь обитают волки. Преимущественно — морские.

В одной из примыкающих к холлу комнат на мониторе мне показывают море. Кажется, Баренцево. По нему одиноко плавают эсминец и торпедный катер. В небе летает не менее одинокий гид-

росамолет. Море, небо, корабли — все это удивительно красиво. По воде идут волны. Не те самые, маленькие и игрушечные, которые все мы видели в "Пиратах Карибского моря", а самые настоящие высокие северные волны.

Следом идет показ мод. Роль главной модницы сегодня отведена зенитной установке "Эрликон". Мне очень жаль, джентельмены, но в русском языке до сих пор нету слов, чтобы передать, как она красива. Модель "Эрли-



А вот это уже зверь поопаснее, чем беззащитный транспорт, — к такому лучше не приближаться ближе чем на пару километров.



"Каждому немецкому транспорту — по торпедке к 1943 году!" По-моему, неплохой лозунг для столовой, где обедают экипажи торпедных катеров.

кона" практически безупречна и проработана до мельчайших деталей. Вот поднимается ствол орудия, вот плавно перещелкивается затвор — анимации здесь уделяют не меньшее внимание, чем проработке моделей.

После короткой и увлекательной экскурсии я прохожу в дальний угол комнаты, где меня поджидает Роман Цой — арт-директор проекта "Морской Охотник", о котором, собственно, и пойдет у нас речь.

Правнуки корсаров

Началось все с небольшой демки, сделанной несколькими ребятами из "Акеллы" еще на движке STORM, который использовался в первых "Корсарах". Главным героем демки был торпедный катер, который вполне сносно плавал, стрелял и выпускал торпеды по невидимым противникам.

Идея была воспринята с интересом, и как только у фирмы появились свободные человеческие

ресурсы, было решено ее реализовать, начав делать симулятор торпедного катера. "Почему именно катер? — предугадывает мой вопрос Роман. — Потому, что он — один из самых быстрых и маневренных кораблей Второй мировой. Соответственно, симулятор такого корабля — игра с очень динамичным и увлекательным геймплеем".

Следует отметить, что раньше "Акелла" не делала симуляторов. В "Корсарах" и "Пиратах Карибского моря" управление кораблем было реализовано достаточно схематично. Впрочем, эти игры и не претендовали на предельный реализм. В случае с "Морским Охотником" все иначе.

В игре будет несколько режимов реалистичности: от упрощенных до "хардкорных", рассчитанных на самых требовательных игроков. Разумеется, при подобном уровне проработки встает вопрос о качественном консультанте. В работе над "Морским Охотни-



Море разыгралось не на шутку. При таком волнении попасть по самолету из зенитки ой как непросто.

ком" принимает участие Борис Юрин, историк, который обладает немалым опытом консультирования игровых проектов. Также налажено сотрудничество с рядом музеев и архивов, создана огромная подборка тематических книг и документов, среди которых попадаются очень редкие данные, доступа к которым до "акелловцев" не получал практически никто. Побочным результатом столь серьезного подхода стало реше-

ние включить в игру одну очень приятную мелочь — тематическую энциклопедию, где будут собраны и систематизированы практически все сведения, полученные разработчиками. Думаю, для людей, увлекающихся морской историей, это станет настоящим подарком.

Впрочем, давайте вернемся к нашим катерам. Управление судами будет построено по схеме, совершенно не похожей на ту, которую мы видели в "Пиратах

Карибского моря". На каждом катере будет несколько локаций, между которыми может перемещаться игрок. Первая и главная локация — рубка, откуда можно управлять катером и отдавать команды на пуск торпеды. Несколько других локаций — бортовые пулеметные гнезда, так что в горячке боя вы сможете самолично заступить за гашетку и поучаствовать в увлекательном расстреле самолетов и легких судов противника.

Разумеется, управлять катером игрок будет не в одиночку — обо всех незанятых локациях позаботится AI. Разработчики обещают серьезно поработать с искусственным интеллектом и научить его "понимать" действия человека. Если игрок, например, займет место за зенитным пулеметом, то искусственный интеллект, управляющий катером, учтет этот факт и постарается вести судно как можно более плавно, чтобы не сбивать прицел.

В игре будут представлены катера, сделанные по двум принципиально разным схемам: "классической" и глиссирующей. У первых обводы корпуса будут практически такими же, как и у "больших" кораблей. Сильной стороной таких катеров будут море-

ходные качества. Корпуса глиссеров сделаны совсем иначе: на их днище расположен специальный выступ, который приподнимает часть корпуса над водой. Это качество позволяет глиссерам развивать огромную скорость, правда, жертвуя при этом мореходными качествами.

Разумеется, управление глиссерами и катерами, построенными по классической схеме, будет значительно различаться. "Сейчас мы работаем над очень серьезной физической моделью, — говорит Роман приятные любому симуляторщику слова. — Она будет учитывать даже самые мелкие нюансы в поведении того или иного катера, вроде водоизмещения корпуса. Кроме того, огромное внимание уделяется моделированию движения катера в условиях высокой волны: удары, смещения и так далее". Поделюсь собственными впечатлениями: небольшой торпедный катер, например, очень здорово "чувствует" волну. Игроку, рискнувшему занять место за одним из установленных на судне орудий или пулеметов, придется потратить немало времени, чтобы научиться хорошо целиться в условиях качки.

Огромное внимание уделяется



Евразийское
агентство по
компьютерным
технологиям

КОМПЬЮТЕРЫ eAKT на базе процессора Intel Pentium 4 ВАШЕ ОКНО В МИР ЗНАНИЙ И РАЗВЛЕЧЕНИЙ

СУПЕР АКЦИЯ!!!!

каждый купивший в этот период
мощный игровой развлекательный центр
с 19" монитором Samsung

всего за
799\$

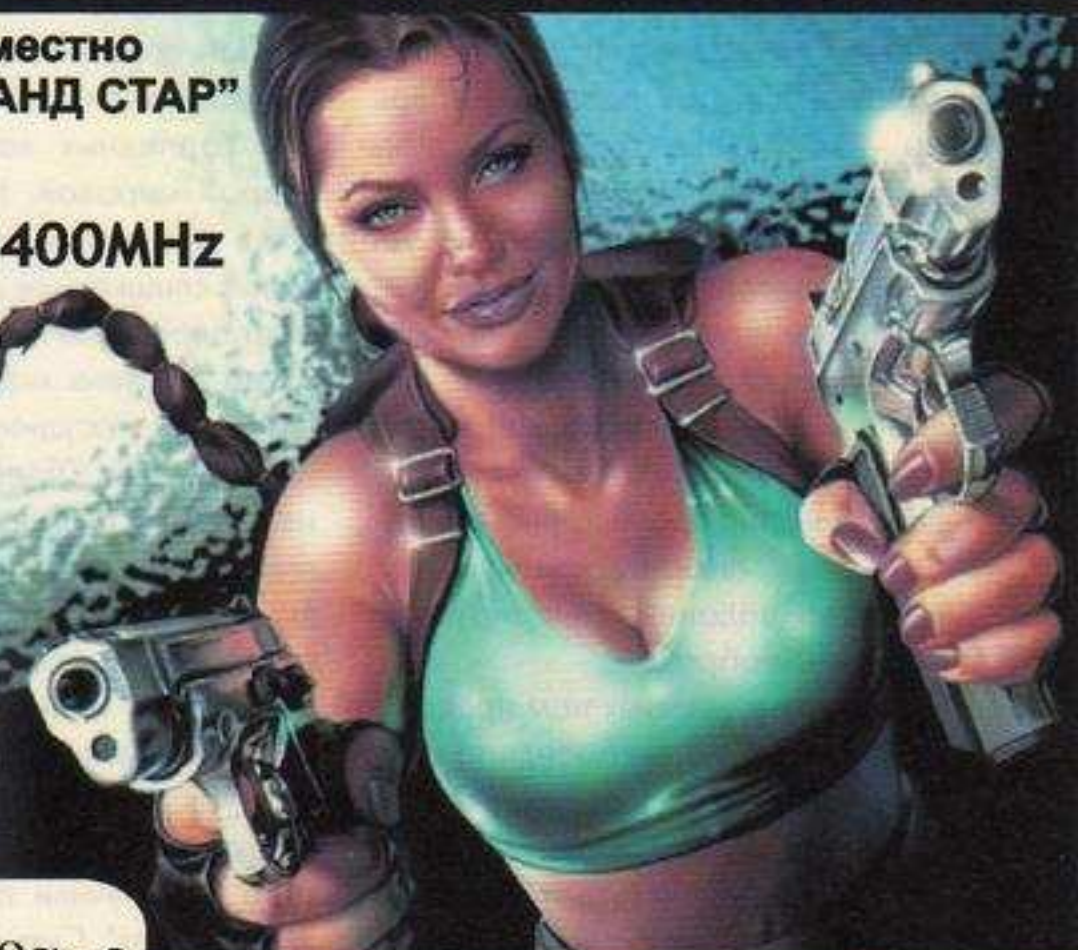
ПОЛУЧИТ В ПОДАРОК:

- сканер ScanExpress
- цветной принтер
- факс/модем
- DVD привод
- Клавиатуру
- Колонки
- Мышь

до 13 января

На базе процессора **intel 2400MHz**

512Mb DDR оперативной памяти
высокоскоростной жесткий диск 60Gb 7200rpm
мощный графический ускоритель GeForce 4
поддержка Dolby Surround



...СПЕШИТЕ, КОЛИЧЕСТВО ПОДАРОКОВ ОГРАНИЧЕНО

НЕКОТОРЫЕ ИЗ НАШИХ ПОПУЛЯРНЫХ МОДЕЛЕЙ:

Intel Pentium 4 3,1Ghz C

- MB ASUSTek Socket 478, FSB 533MHz
- 128Mb DDR PC2700
- 20Gb HDD 5400(i) rpm
- 64Mb DDR SVGA Video 3D AGP
- CD-ROM 52 speed
- SB Dolby Surround
- ATX 250W form-factor

+ 15" монитор
388\$

Intel Pentium 4 3,4Ghz C

- MB ASUSTek Socket 478, FSB 533MHz
- 256Mb DDR
- 80Gb HDD 7200(i) rpm
- 128Mb DDR GeForce 4 TV-out
- CD-RW 52/32/52
- SB Dolby Surround
- ATX 250W form-factor

+ 17" монитор
527\$

Intel Pentium 4 3,8Ghz C

- MB ASUSTek Socket 478, FSB 533MHz
- 1024Mb DDR
- 80Gb HDD 7200(i) rpm
- 128Mb DDR Fx5600 TV-out
- CD-RW + DVD
- SB Dolby Surround
- ATX 250W form-factor

+ 17" монитор
813\$

мы предоставляем
Доставку и подключение по Москве и МО
Гарантийное обслуживание до 5-ти лет
Пожизненное льготное сервисное
сопровождение (скидка до 20 %)



Москва, ЦЕНТР, ст. м. "Тургеневская"
Костянский пер, д. 13
с 10 до 20
без выходных

208-93-05

208-99-00

www.eakt.ru



Глиссирующий торпедный катер Г-5 собственной персоной. Если не ошибаюсь, то одной из поздних модификаций.

и судам, которыми будет управлять компьютер. Искусственный интеллект в "Охотнике" разрабатывается с учетом реальных тактик времен Второй мировой. Поэтому конвои в игре будут ходить тем же самым строем, каким они ходили в далеком 1943 году, а главными врагами торпедных катеров станут не громадные и неповоротливые эсминцы, а юркие и настырные истребители.

На службе у войны

Не стоит ожидать, что в "Морском Охотнике" игроку дадут возможность самостоятельно курсировать между портами, получать квесты и так далее. Времена корсаров и пиратов прошли. Теперь мы — всего лишь солдаты на службе одной из армий.

Игровую кампанию можно условно поделить на три части. Мы начинаем игру на Балтийском море, потом следует перевод на Север и в конце — снова Балтика. В каждой части кампании будет от 8 до 12 миссий, прописанных разработчиками, плюс бесконечное количество заданий, генерируемых случайным образом.

В первых миссиях нам предстоит вжиться в роль командира одинокого торпедного катера. Со временем звание будет расти, и где-то в середине игры под нашим командованием окажется соединение из нескольких судов. С этого момента в "Морском Охотнике" появится некий "тактический элемент" и возможность отдавать своим подчиненным несложные приказы вроде "рассредоточиться" или "атаковать определенную цель".

Список доступных в кампании катеров серьезно ограничен — иг-

раем исключительно за СССР. Правда, не стоит слишком сильно расстраиваться. Во-первых, в советском флоте было немало иностранных катеров, поставленных по ленд-лизу. А во-вторых, возможность поплавать на немецких катерах появится в мультиплеере. Всего же в игре запланировано около десяти моделей торпедных катеров, среди которых есть, например, отечественные Г-5 и МО-4 или немецкие R-boots и KFK.

Кроме основной кампании, разработчики обещают некоторое количество отдельных миссий, в которых обыгрываются самые интересные сражения Второй мировой.

При создании миссий учитывалась реальная тактика использования торпедных катеров времен Второй мировой. Начнем с того, что в большинстве заданий мы не будем слишком уж далеко удаляться от береговой линии. "Торпедный катер — очень маленькая и быстрая судина, — поясняет Роман. — По "большой волне" он не плавает, предпочитая прибрежные воды". Основная военная задача катеров — атака крупных групп кораблей противника. Обычно во время подобных операций применялась весьма оригинальная и эффективная тактика, благодаря которой торпедные катера и получили прозвище "москитный флот". Суть ее заключалась в том, чтобы, используя огромное преимущество в скорости и маневренности, подойти как можно ближе к судам противника, поразить их торпедами и быстро отступить. Поэтому большинство миссий "Морского Охотника" — это быстротечный огневой контакт. Бой будет продолжаться всего не-

сколько минут, за которые игроку, отчаянно маневрируя и уходя от огня противника, придется выбрать наилучшую позицию для пуска торпед, сделать свое черное дело и убраться восвояси.

Впрочем, помимо подобных миссий, в игре будет немало заданий совершенно другого рода. Например, особое внимание уделяется патрулированию. Ведь, например, на Балтике удалось сдержать наступление немецких кораблей во многом благодаря именно действиям торпедных катеров. Весьма интересными обещают быть и задания по нападению на береговые объекты: верфи, доки, пристани, пришвартованные к ним суда и так далее. Кроме того, в игре запланированы и совсем уж экзотичные задания вроде охоты на подводные лодки.

У большинства миссий "Морского Охотника" есть одна интересная особенность: львиную долю игрового времени занимает выход к цели и возвращение на базу. И если в упрощенных режимах игры ничего интересного в этом процессе нет — включай автопилот и ускорение времени да жди, когда на горизонте появится противник, — то в "реалистичном" режиме все будет иначе: простое плавание обещает быть не менее увлекательным, чем собственно бой. Игрокам придется искать дорогу самостоятельно, ориентируясь по карте и приборам. Кроме того, не стоит забывать, что цель миссии далеко не всегда будет находиться в указанной точке. Корабли противника запросто могут уплыть, а это значит, что придется заняться поисковыми работами.

Неспокойное море...

Отдельного внимания заслуживает мультиплеер. Особенно те его режимы, которые рассчитаны на кооперативную игру. Не стоит забывать, что на каждом катере

будет несколько активных локаций. А это значит, что пока один человек управляет кораблем, сидя в рубке, другие могут занять места стрелков за пулеметами.

О технической стороне пока много не скажешь — игра находится на очень ранней стадии разработки. "Морской Охотник" использует очень сильно модифицированный движок "Пиратов Карибского моря" — игра выглядит не только заметно красивее, но и технологичнее. Например, в "Морском Охотнике" каждый катер, как и положено, оставляет за собой след из двух расходящихся волн. А ведь катера обычно ходят строем, так? Это значит, что водные следы рано или поздно пересекаются. Так вот — поведение двух пересекающихся волн точно просчитывается по всем физическим законам.

Рассказывая про графику, следует отметить, что у "акелловцев" замечательно получается выдерживать стиль и атмосферу игры. Если в "Пиратах Карибского моря" пейзажи были курортно-красочными, то "Морской Охотник" выглядит намного жестче. Суровое холодное море, хищные силуэты боевых кораблей на горизонте — сразу видно, что здесь идет война. У этой игры свой шарм — особенный и понятный далеко не всем.

Выход "Морского Охотника" намечен на 2004 год. Разработчики торопятся: очень хочется сделать игру к 9 мая как подарок ветеранам и всем игрокам. А параллельно уже размышляют о дополнении. В нем нам, скорее всего, придется участвовать в битве за Британию или сражаться в тихоокеанском театре военных действий. Что ж, "морские" игры пока что получались у "Акеллы" лучше, чем у кого бы то ни было. Очень надеемся, что "Морской Охотник" продолжит эту добрую традицию.



Во Второй мировой торпедные катера, помимо выполнения прямых обязанностей, умудрялись обстреливать вражеские аэродромы и даже конвоировать идущие вдоль берега поезда.



Logitech



Ищи

В

ULTRA
COMPUTERS
www.ultracomp.ru

ULTRA-цены на Logitech !

(095) 775-7566, 729-5255, 729-5244

115142, Москва, ул. Коломенская, д. 17 (2 этаж)

- Оплата в рублях РФ, долларах США и евро
 - Доставка по Москве
 - Продажа в кредит
 - Более 5000 наименований на складе

В будние дни работаем до 22.00, в субботу до 20.00

Deus Ex: Invisible War

Матвей Кумби

Жанр:	RPG
Издатель:	Eidos
Разработчик:	Ion Storm
Похожесть:	Deus Ex
Дата выхода:	Конец 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
www.deusex2.com	

Наточите перья, поэты; наводите уши, кликуши, — в благородном семействе королевских игр намечается очередной громкий скандал. На винчестеры вашей дорогой редакции вдруг упала демо-версия **Deus Ex: Invisible War**. Да-да, того самого Invisible War, обласканного и облизанного со всех сторон. Может быть, ожидание было слишком сильным, или в день выхода демо созвездия на небе сложились в какую-нибудь особо зловещую дугу, но факт остается фактом: то, что нам показали, — не Deus Ex. Это что-то монументальное, пафосное и... нелепое. Как похмельный супермен в галошах.

Скороспелка

Первое, что бросается в глаза, — конечно же, графика. Скриншоты не ввали, амигос, — все действительно так страшно. Кубическая архитектура, грязные текстуры, квадратные раковины и треугольные унитазы — привыкайте к новой реальности. Чтобы хоть как-то прикрыть все это непотребство, разработчики придумали интересную фишку — эффект "размытия" картинки, харак-

терный для игр приставочного племени. Не сказать, что он здорово спасает ситуацию с графикой: это как глядеть на мир сквозь толстые бабушкины очки. Но, по крайней мере, наиболее вопиющие мерзости движка больше не бросаются в глаза.

Удивительно, но в эти картонные декорации разработчики умудрились поселить вполне симпатичные модели людей. Полигональные человечки не жалуются на недостаток текстур, не спеша бродят по окрестностям, задумчиво чешут затылки и отбрасывают вполне правдоподобные тени. Но что касается всего остального — эффектов, предметов окружения и прочей графической требухи, — все это выполнено на уровне какого-нибудь, простите, **Kreed**... Конечно, кто-то может сказать, что зато в Invisible War очень качественная физика и скелетная анимация персонажей (а они действительно заслуживают самой искренней похвалы)... Но, например, в **Max Payne 2** тоже физика и все дела, а графика превосходит Deus Ex на пару порядков.

И хотя демо-версия до неприличия коротка, кое-какие выводы



Секьюрити разводит руками, пытается продемонстрировать все свои полигоны и отвлечь наше внимание от визуальной нищеты окружения.

о геймплее можно делать уже сейчас. Это как в поговорке с неприличной концовкой: можете смеяться, а можете плакать, но это *точно такой же Deus Ex*, что и три года назад. Вялые перестрелки, банальный стелс-экшен и линейная "нелинейность" прохождения. Да, три года назад все это смотрелось на ура и срывало продолжительные овации в зале. Но сегодня уже о-о-очень сложно удивить игрока двумя вариантами решения одного и того же квеста, возможностью прятать вражьи трупы в мусорных баках или убивать недругов с одного выстрела в глаз.

В остальном же — все по-прежнему: био-моды (сиречь аугментации), роботы-ремонтники, функциональный "мультитул" и взлом компьютеров... Беда случилась с другим: в Invisible War куда-то исчезла атмосфера. Конечно, по тем двум с половиной диалогам, что обнаружили в демо-версии, сложно судить о степени проработки характеров персонажей, но уже сейчас совершенно точно можно сказать одно: Алекс Ди — это не Джей-Си Дентон. Даже близко. Абсолютно безликий персонаж с голосом мальчика-отличника и внешностью завсегда-тая кислотных дискотек. Как такой может спасти мир — очень большая загадка.

Дети хоронят коня

При желании можно прямо сейчас заготовить для гроба Invisible War еще дюжину гвоздей:

рассказать о новом, крайне неудобоваримом интерфейсе, что закрывает добрую треть экрана, прилюдно охаять модели оружия, припомнить страстные обещания разработчиков о полной интерактивности игровой среды... Но сейчас еще не время: дождитесь следующего номера, дождитесь полноценного обзора — может быть (мы дико надеемся!), что-то изменится.

Но если говорить прямо, то в общем и целом — факты удручающие. Не знаю, как вы, но лично я вижу два варианта спасения второго Deus Ex из сложившейся ситуации. Вариант первый: стремительно объявить Invisible War исключительно PlayStation-брендом, после чего показывать на него пальцем и смеяться, как над очередным калеккой-портом из мира приставок. Вариант второй: исто-во поверить, что в офис Ion Storm за два дня до отправки проекта в печать прилетят добрые инопланетяне, поколдуют над финальным кодом игры, и мы в итоге получим тот новый Deus Ex, о котором мечтали и который ждали все эти чертовы годы...

P.S. Перед самым отплытием номера в типографию в редакцию внезапно пришла весть о том, что Invisible War ушла на "золото" — по всей видимости, инопланетяне так и не прилетели. Когда вы будете читать эти строки, пластиковые коробки с игрой уже наверняка оккупируют полки всех ближайших сельпо. Трепещите, земляне! И на всякий случай приготовьтесь к самому худшему. ■



После того как мистер Ди прикончил в ванной двух кошек, их хозяйка страшно огорчилась и принялась швырять в подлеца гранаты.

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН

WWW.COMPUTER-ONLINE.RU

КОМПЬЮТЕРЫ

ПЕРИФЕРИЯ



КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

**ЗДЕСЬ ЕСТЬ ВСЁ,
ЧТО НУЖНО ВАШЕМУ КОМПЬЮТЕРУ!**

www.computer-online.ru

“Слейм” тел.: (095) 234-59-59

Ведущий рубрики:
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)



КРАТКИЕ

ОБЗОРЫ



Рубрику подготовили:
Олег Ставицкий, Степан Чечулин, Матвей Кумби

Chaos Legion

Жанр:	Action/Strategy
Издатель/Разработчик:	Carson
Похожесть:	Soul Calibur, Sacrifice
Системные требования:	CPU 600MHz(1GHz), 64(128)Mb, 32(64)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два



Господа, спешу сообщить вам пренеприятнейшее известие. Игра, которую мы ждали как "приставочный ответ Sacrifice", при ближайшем знакомстве оказалась приставочным же файтингом с... хмм... "элементами" непонятно чего. Отбросив в сторону навороченный аниме-образный сюжет о древних богах, плохих парнях и бело-пушистых главгероях, обратимся к главному. По сути, весь геймплей сводится к тому, что наш герой телепортируется в середину некой замкнутой арены, гигантским мечом под оглушительные спецэффекты крошит в труху отвратительных жучков-паучков, затем произносит философский диалог, поправляет прическу и... переходит на следующую замкнутую арену, где все повторяется заново.

Когда бесконечное шинкование супостатов начинает утомлять, игра предлагает новое развлечение. Загубив определенное количество членистоногих, вы можете собрать их "души" и призвать из параллельного измерения неких кошмарных гомункулов. Гомункулы следуют за вами, подчиняются простеньким приказам вроде "в атаку!" или "назад, сволочи!" и помогают отправлять врагов на тот свет. Здесь это и называется "элементами стратегии".

В принципе, Chaos Legion вполне могла бы претендовать на куда большие баллы, если бы не ее отвратительное портирование с PlayStation 2. Графический движок на уровне 2000 года, полное отсутствие сглаживания текстур и детсадовские модели персонажей. Единственное, что радует — весьма достойный саундтрек. В целом же Chaos Legion — игра на очень отчаянного любителя "всего приставочного".

Рейтинг: 5,0

Dungeon Siege: Legends of Aranna

Жанр:	RPG
Издатель/Разработчик:	Microsoft/Mad Doc Software
Похожесть:	Diablo II, Dungeon Siege
Системные требования:	CPU 1(1.5)GHz, 128(256)Mb, 64(128)Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Три

Аксиома создания качественного аддона прекрасно выражена русской поговоркой "тех же щей, да поуще влей". И Dungeon Siege: Legends of Aranna в полной мере соответствует этому принципу. История игры развивается на континенте под названием Аранна. Темные силы, разбужен-



ные неразумными людьми, поднимают голову и угрожают захватить, а затем и разрушить весь мир. Никто не способен противостоять страшной угрозе. Никто, кроме Героя — последнего оставшегося в живых потомка великих Героев, которые день и ночь охраняли мир и покой на несчастном континенте. И теперь вам предстоит отправиться в долгое, полное опасностей путешествие с целью уничтожения зла. Надо признаться, что вояж будет и впрямь довольно долгим, часов эдак на 10-15 игрового времени.

Основные "бонусы", содержащиеся в аддоне, — это новая сюжетная линия и собственно континент Аранна, где и развернутся впечатляющие битвы за судьбу мира. Разумеется, этим дело не ограничилось — разработчики обогатили игру и другими нововведениями. Например, вместо выючных осликов нам теперь предстоит иметь дело с какими-то жуткими гужевыми монстрами, напоминающими носорогов. Что характерно, эти уродцы умеют не только прекрасно перевозить поклажу, но еще и способны оказать сопротивление врагам, лягая их копытами. В игре появилось два десятка новых мощных заклинаний, новые предметы и оружие. Помимо монстров, уже известных по первой части игры, вы сможете встретить семьдесят невиданных доселе чудовищ.

Интерфейс Dungeon Siege: Legends of Aranna тоже подвергся изменениям: существенно расширилось место для инвентаря, и стало значительно удобнее осуществлять операции купли/продажи. В графическом плане игра не претерпела никаких хоть сколько-нибудь существенных изменений. Что, впрочем, не так уж и плохо, так как графика оригинальной Dungeon Siege была вполне приличной.

В общем и целом, Dungeon Siege: Legends of Aranna — вполне качественный аддон, который способен порадовать всех ценителей не только Dungeon Siege, но и просто на совесть сделанных игр.

Рейтинг: 7,0

Korea: Forgotten Conflict

Жанр:	Стратегия
Издатель/Разработчик:	Genega/Plastic Factory
Похожесть:	Commandos
Системные требования:	1(1.4)GHz, 256(512)Mb, 32(64)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один

Высокотехнологичная, но совершенно бездушная калька с наших любимых Commandos. На этот раз — в полном 3D и антураже Корейской войны.

Мне, признаюсь, очень жаль, что Korea попала именно в этот раздел, где вынуждена соседствовать с откровенным мусором вроде Secret Service. Первое впечатление от игры — сугубо положительное. Отменная графика, свободно плавающая камера, четкие текстуры и явно не трехкопеечный бюджет. Я даже готов был закрыть глаза на невменяемое и периодически запинаящееся звуковое сопровождение.



Но, к сожалению, у Korea есть проблемы гораздо серьезнее собственной вторичности и плохого звука. Буквально на второй обучающей миссии нам становится смертельно скучно. Бессмысленный и беспощадный экшен превалирует в этой игре над всем остальным. Нет никакого желания разгадывать бесконечные хитросплетения авторских головоломок — раз можно тупо обвести полигональных дуболомов рамкой, вручить им в руки табельное оружие и приказывать двигаться вперед, прорубая дорогу к свободе. А это, как показывает практика, верный признак того, что с игрой все плохо.

Впрочем, если великолепных третьих Commandos вам было мало, а тематика Второй мировой набилась оскомину (скажите, а кому она еще не?) — Korea может послужить легкой забавой на один-два вечера. К сожалению, не больше.

Рейтинг: ■■■■■■■ ■■■■■■■ 6,0

Secret Service: Security Breach

Жанр:	FPS
Издатель/Разработчик:	Activision Value/40 Rulers
Похожесть:	Devastation
Системные требования:	CPU 500(900)MHz, 96(256)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один



Свежий... хмм... "продукт" от бюджетного отделения Activision. Мы не проверяли, но информационные источники сообщают, что у нас на руках на самом деле вторая часть этого форменного непотребства, а в природе еще существует и оригинал.

Сложно объяснить, почему Secret Service: Security Breach так отвратительна — на первый взгляд это обычный низкобюджетный экшен с видом от первого лица, которые сотнями гнездятся на прилавках среди игр в ценовой категории "меньше \$20". Но в этом проекте есть что-то такое, от чего натурально начинает укачивать уже через десять минут действия. Через пятнадцать тебя начнет легонько подташнивать, а через двадцать — ты уже в истерике готов вырезать всю семью разработчиков, включая дальних родственников по материнской линии.

Если вы все же рискнете установить это подобие компьютерной игры на свой компьютер, то знайте, что Secret Service повествует о нелегкой судьбе "секретного агента под прикрытием", активно раздражает постоянной необходимостью использовать фонарь и даже поддерживает новомодную шейдерную технологию. Если бы не отличный Contract J.A.C.K., которому мы в этом же номере поем дифирамбы на протяжении двух полос, Security Breach, возможно, разжился бы одним-двумя баллами. Но все, как известно, познается в сравнении. Так вот, единственное, с чем можно сравнить содержимое компакт диска Secret Service — это хорошее слабительное.

Рейтинг: Слабительное

The Curse: The Eye of Isis

(Проклятие Изугы)

Жанр:	Survival Horror
Издатель/Разработчик:	Wanadoo/Asylum Entertainment
Издатель в России:	Новый Диск/Megua-Сервис 2000
Похожесть:	Resident Evil, Alone in the Dark
Системные требования:	CPU 600MHz, 128Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



The Curse однозначно не повезло. Изголодавшись по survival horror'ам, я жадно вырвал диск у редактора, сунул его за пазуху и унес домой. Да, давно мы уже не отстреливали нечисть, не собирали ключи, записки и головоломки... Но вышедший в этом же номере (срочно см. наш полный обзор!) Silent Hill 3 расставил все по своим местам. Сюжет The Curse, в котором нет ни малейшего желания разбираться, разворачивается в Англии 1860 года и повествует о (произносить нараспев, загорбным голосом) древних артефактах и ужасных проклятиях... Там, где Silent Hill 3 обрушивает на игрока океан атмосферы и стиля, The Curse — потрясает неряшливо склеенными из трех полигонов монстрами и навязшей в зубах древнеегипетской темой. "Духом Alone in the Dark" здесь и не пахнет.

Геймплей стандартен для игр такого рода: строго дозированный "save game", планомерный отстрел нечисти, бесконечный сбор улик и предметов, атрофированные квестовые элементы... Перед нами образец "обычной игры" — настолько же обычной, как "обычный стиральный порошок". Вроде и стирает, и чистит, и отбеливает... Но как-то все это без огонька.

Свои шесть с половиной баллов The Eye of Isis получает исключительно на безрыбье и рекомендуется тем, для кого Silent Hill 3 — слишком сложно и страшно. Всем остальным — исключительно по желанию.

Рейтинг: ■■■■■■■ ■■■■■■■ 6,5

The Hobbit

Жанр:	Аркада
Издатель/Разработчик:	Vivendi Universal Games/Inevitable Entertainment
Похожесть:	The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
Системные требования:	CPU 450MHz(1GHz), 64(128)Mb, 32(64)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два

Сюжет The Hobbit предлагает нам стать участниками приключений, выпавших на долю уважаемого хоббита Бильбо, который, как мы знаем из книги, приключений не любил и старался держаться от них подальше. Все изменилось в тот день, когда к нему в гости пришел волшебник Гэндальф и предложил отправиться в поход, дабы освободить родной дом гномов от гнета ужасного дракона.



Собственно говоря, всю эту историю разработчики из Inevitable Entertainment и воплотили в новой игре. По сути дела, The Hobbit — самый обычный платформер. На каждом уровне нас ожидает набор заданий, которые необходимо выполнить, чтобы не только перейти на следующий уровень, но и заработать ценные красные камни, благодаря которым пополняется, скажем так, "шкала опыта". Как только шкала заполнится, Бильбо получает увеличение здоровья. Задания обычно оригинальностью не отличаются и практически всегда сводятся к тому, чтобы помочь ближнему своему в каком-нибудь деле. Растапа-плотник посеял молоток и поэтому не может починить мост, старушка-божий одуванчик не в силах оттащить бадью с маслом к сараю. Спокойствие, только спокойствие: Бильбо всегда придет на помощь — и молоток найдет, и бадью доставит, и так далее и тому подобное.

Разумеется, помимо заданий "подай-принеси", в игре есть и сражения. Да еще какие! Наш хоббит отлично владеет посохом и мечом, поэтому без труда сможет разделаться с парой-другой орков и научить уму-разуму прочих тварей, которые в изобилии населяют уровни.

Игра выполнена в графике, явно рассчитанной на детей дошкольного возраста. Яркие цвета, мультяшно-гипертрофированные персонажи, враги, которые не умирают, корчась, в лужах крови, а с громким "бах!" растворяются в воздухе... Модели персонажей подчеркнуты угловаты и крайне плохо анимированы. Впрочем, если графика и не производит особого впечатления, то о музыке этого не скажешь — она тут выше всяких похвал.

The Hobbit — замечательная игра как для детей, так и для более взрослых геймеров. Откровенно говоря, я, порядком подуставший от эпических сражений The Return of The King, с большим удовольствием провел пару вечеров в компании хоббитов, просто отдыхая душой. Чего и вам желаю.

Рейтинг: 7,0

Ultimate Demolition Derby

Жанр:	Аркадные гонки
Издатель/Разработчик:	Global Star Software/3 Romans
Похожесть:	Carmageddon 2
Системные требования:	CPU 800MHz(1GHz), 128(256)Mb, 32(64)Mb Video
Мультиплеер:	Локальная сеть
Количество CD:	Один



Очередная низкобюджетная гонка с акробатическими упражнениями на четырех колесах. Могла, возможно, заслужить какие-нибудь шесть баллов на безрыбье, если бы разработчики не слепили ее на коленке в пропавшем потом помещении и, очевидно, в перерывах между просмотрами "Глубокой глотки-5" и "Эммануэль в космосе".

Что касается геймплея — тут все как всегда. Выбираем понравившуюся машину (среди прочих, разумеется, есть катафалк с цифрой "666" на заднем стекле), давим педаль в пол и нарезаем круги по пересеченной местности. Местность включает в себя скучнейшие трамплины, бесконечные чек-пойнты и периодические бонусы вроде вырастающих у машин реактивных турбин или антигравитационных крыльев. К сожалению, графика заслуживает исключительно непечальных эпитетов, а про физику разработчики, очевидно, в последний раз слышали на единственном не прогулянном уроке в школе.

В московском сете лучшего house-дуэта Deep Dish, вышедшего в серии Global Underground, есть чудесная песня под жизнеутверждающим названием "Auto-porno". Лучшее название для Ultimate Demolition Derby придумать сложно.

Рейтинг: 3,0

Локализации

Гром

Оригинальное название: Grom • Жанр: RPG • Издатель в России/Локализация: 1С/Нивал



ОБ ИГРЕ. О любопытной польской игре Grom, выполненной в лучших традициях японских RPG, мы уже подробно писали в апрельском номере "Игромании" за 2003 год. Но все же повторимся: 1942 год, нацисты в Тибете ищут древний артефакт Арджуны, которой поможет немцам завоевать полное мировое господство... Неожиданно на пути захватчиков появляется полковник Гром — беглый каторжник и профессиональный головорез, и в Тибете начинается самая настоящая война.

Отчаянные погони и ураганные драки, долгие пешие переходы по предгорьям и серпантинам, загадки и тайны Третьего рейха, древние индуистские божества, дорожные бандиты, мирные монахи, история и мифология, сплетенные в один плотный клубок сюжета... Определенно, если вам не чужда романтика в духе Индианы Джонса, эта игра придется вам по вкусу.

ПЕРЕВОД. В целом локализация выполнена очень грамотно: шрифты похожи на оригинальные, диалоги переведены хорошим русским языком, надписи не вылезают за границы меню... Однако некоторые досадные ляпы чуть ли не сводят на нет всю работу переводчиков. Например, друг Грома поляк Петр (именно "Петр", а не "Пётр") в локализации отчего-то стал русским Петей, а сам Гром из полковника был понижен до звания капитана... "Капитан Гром" — звучит, ей-богу, как кличка какого-нибудь комиксного супергероя.

Кроме всего прочего, озвучка персонажей оставляет желать лучшего. И дело даже не в игре актеров — они работают хорошо и профессионально. Дело в плохом кастинге. В оригинале бравый полковник Гром говорил прокуренным баритоном отважного вояки и искателя приключений, а в русской версии — торопливым тенорком мелкого базарного воришки. Такое несоответствие речи и образа здорово бьет по игровой атмосфере и заметно снижает привлекательность локализации.

Рейтинг: 7,5

Оценка локализации: 3,0



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Представляем вашему вниманию новейшую сводную таблицу отечественных локализаций.

Возможные сокращения: B — Box (коробка), Db — DVD-box (коробка из-под DVD), J — Jewel (обычный футляр для CD).

Данная таблица состоит из трех разделов:

1) **НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ.** Здесь публикуются последние добавления в таблицу. Подписан контракт на локализацию новой зарубежной игрушки? Строка об этом впервые появится именно здесь. Появится, чтобы через месяц переместиться в следующий раздел — «В разработке».

2) **В РАЗРАБОТКЕ.** Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Изменения и обновления, вносимые в этот раздел от номера к номеру, выделяются курсивом.

Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в следующий, заключительный раздел — «В продаже».

3) **В ПРОДАЖЕ.** Сюда помещаются все те игры, которые уже можно купить. Данный список

растет изо дня в день, и процесс это бесконечный... в отличие от количества журнальных страниц, которых всегда не хватает. Именно поэтому в полном объеме информацию о тех локализациях, которые в продаже, мы публикуем только на компакт-диске. А здесь мы предлагаем вам перечень игр, которые появились в продаже совсем недавно.

На компакт-диске полный вариант таблицы вы сможете посмотреть, зайдя в раздел «По журналу». Таблица представлена в формате xls.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Berusky 2	Акелла	Cinemax	J,Db	4 кв 2003
BOSS	Акелла	Heksplex	J,Db	1 кв 2004
Carcassonne (Рыцари и Купцы)	1C/snowball.ru	KOCH	J,Db	Декабрь 2003
Dance eJay 6				
(Электронный Ди-Джей Dance 6)	Бука	Empire Interactive	J, Db	Декабрь 2003
DoveZ	NMG	Intergenies	J	2004
Fast Lane Bowling	Акелла	Enlight Software	J,Db	1 кв 2004
Findig Nemo (В Поисках Немо)	snowball.ru/Новый Диск	THQ	J,Db	Декабрь 2003
Findig Nemo 2 (В Поисках Немо 2)	snowball.ru/Новый Диск	THQ	J,Db	Декабрь 2003
Hip Hop eJay 5				
(Электронный Ди-Джей Hip Hop 5)	Бука	Empire Interactive	J, Db	Декабрь 2003
Hunting Unlimited 2	Акелла	HD Interactive	J,Db	1 кв 2004
Petson & Findus: Xmas				
(Петсон & Финдус: Рождественская Сказка)	1C/snowball.ru	Gammafon	J,Db	Декабрь 2003
Postal 2: Share the Pain	Акелла	Running With Scissors	J,Db	4 кв 2003
Red Jets	Акелла	InterActive Vision	J,Db	1 кв 2004
Riftrunner (Riftrunner: Оковы судьбы)	Бука	CDV	J, Db	Январь 2004
Techno eJay 4				
(Электронный Ди-Джей Techno 4)	Бука	Empire Interactive	J, Db	Декабрь 2003
The Fate	NMG	Merscom	J	Декабрь 2003
Think Tanks	Акелла	Merscon	J,Db	1 кв 2004
Trainz Simulator 2004	Акелла	Auran Games Pty	J,Db	1 кв 2004
Two Thrones (Два Трона)	1C/snowball.ru	Paradox	J,Db	2 кв 2004
Wanted Guns	Акелла	IRIDION	J,Db	1 кв 2004
Warlords Battlecry 3	Акелла	Enlight Software	J,Db	1 кв 2004
Wars & Warriors: Joan of Arc (Жанна д'Арк)	Акелла	Enlight Software	J,Db	1 кв 2004
Woody	Акелла	Cinemax	J,Db	1 кв 2004

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
1000 years	Акелла	eSOFNET	J,Db	2003
Against Rome (Против Рима)	Руссобит-М	JoWood	J	Декабрь 2003
Apache 2	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
Ballerburg	1C	HD Interactive		2003
Battle Cruiser Generation	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Battle Race 3D (Максимальное Ускорение)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Январь 2004
Beyond Good and Evil				
(За Гранью Добра и Зла)	Бука	Ubi Soft	J, Db	Январь 2004
Big Buck Trophy Hunt (Большая Охота)	Новый Диск	Stellar Stone		2003
Board Games (Настольные Игры)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	J	Январь 2004
Bubble Trouble	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Idigicon	J	Декабрь 2003
Car Tycoon (Автоматнат)	1C/Nival Interactive	Fishtank/Vectorcom Development		4 кв 2003
Cargo Tycoon	Акелла	JoWood	J,Db	2003
Chaos (Хаос)	Акелла	eSOFNET	J,Db	4 кв 2003
Chicago 1930	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J	Март 2004
Civil War	1C/Логрус	Octagon/Walker Boys Studio		2003
Claw (Капитан Клык)	Руссобит-М	Monolith Productions	J	4 кв 2003
Crazy Designer	snowball.ru/Новый Диск	T*Time	J,Db	1 кв 2004
Crime Patrol (Патруль)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Декабрь 2003
Crime Scene Investigation	1C/Логрус	Ubi Soft	J	2003

HOMEWORLD® 2



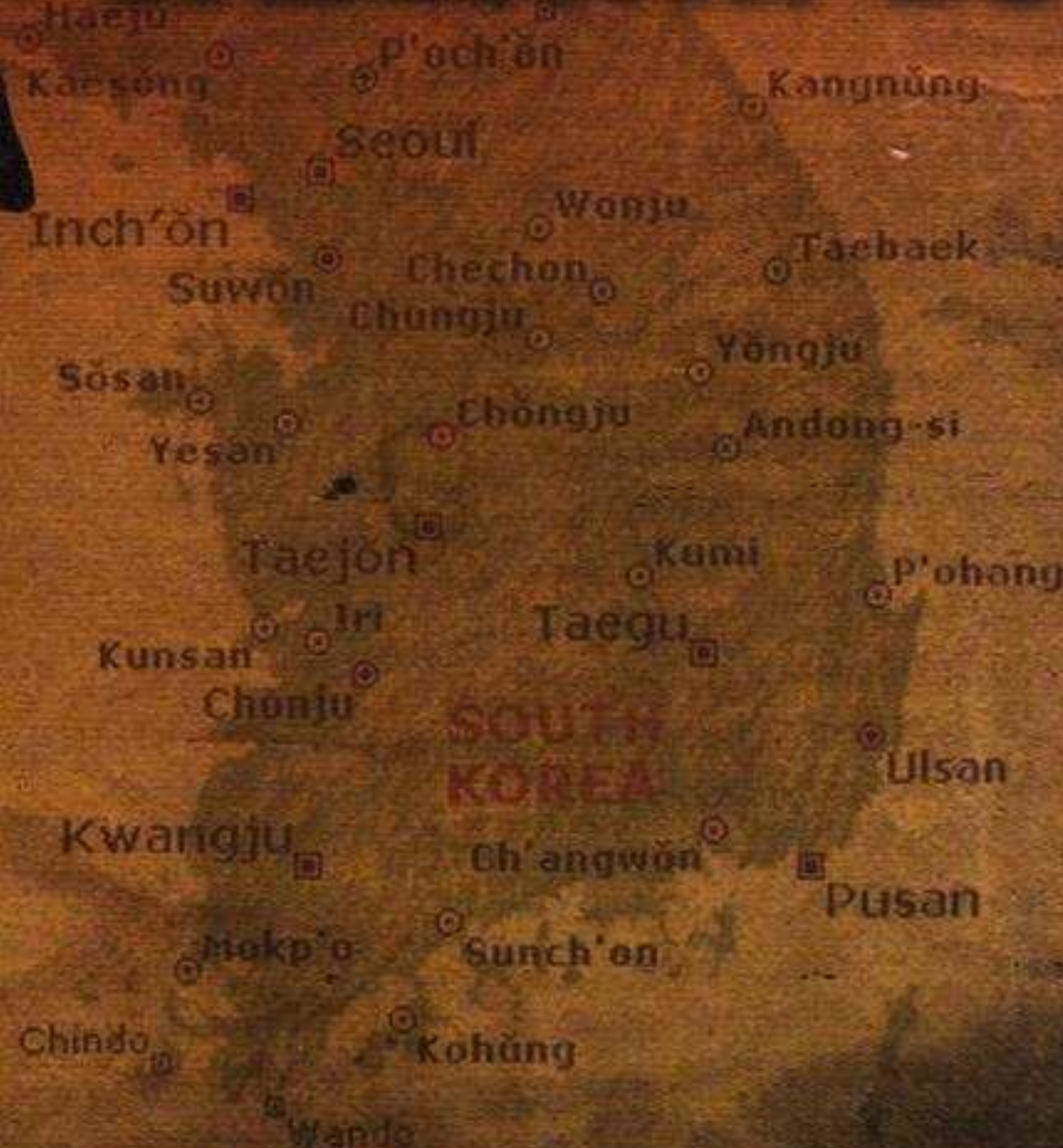
В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Crusader Kings (Крестоносцы)	1C/snowball.ru	Snowball Interactive/Paradox	J,Db	1 кв 2004
Darkened Skye	1C/snowball.ru	SSI	J,Db	1 кв 2004
Day of the Mutants	1C	Techland		2003
Deep Sea Tycoon (Повелитель Глубин)	1C	Anarchy Enterprises		2003
Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre	1C/snowball.ru	Novologic	J,Db	1 кв 2004
Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre (Отряд "Дельта": Операция "Цунами")	1C/snowball.ru	Novologic	J,Db	2 кв 2004
DreamWalker	Руссобит-М	Metropolis	J	Декабрь 2003
Duality	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	2 кв 2004
Duke Nukem Forever	1C/Логрус	Take 2/3D Realms		2003
Earth 2160 (Земля 2160)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	1 кв 2004
Empire of Magic	Новый Диск	Mayhem Studios	J,Db	4 кв 2003
Euro Club Manager 03/04	Акелла	GMX Media	J,Db	4 кв 2003
Foo	1C/snowball.ru	PAN Vision	J,Db	1 кв 2004
Frontline Command	1C	Koch Media	J	2003
Giant Eagle II	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Gothic 2 (Готика 2)	Акелла	JoWood	J,Db	1 кв 2004
Ground Control 2	Софт Клуб	Vivendi	B	2 кв 2004
Gruntz (Gruntz. Месть Карлузики)	Руссобит-М	Monolith Productions	J	4 кв 2003
Haegemonia. The Solon Heritage	1C/Nival Interactive	Wanadoo/Digital Reality		4 кв 2003
Half-Life 2	Софт Клуб	Vivendi	B	2 кв 2004
Hannibal	1C/Логрус	Arxel Tribe		2003
Heaven & Hell	1C/Nival Interactive	CDV		4 кв 2003
Hidden and Dangerous II	1C/Логрус	Take 2/Illusion Softworks		2003
Highland Warriors (Горцы. Битва за Шотландию)	1C/Nival Interactive	Data Becker/Soft Enterprises	J	4 кв 2003
It Came From the Desert (Ужас Пустыни)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		4 кв 2003
James Bond 007: Everything or Nothing	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Февраль 2004
Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land (Иерусалим)	1C/Nival Interactive	Cryo/Arxel Tribe		2003
Jetfighter 5: Homeland Protector	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
Joint Operations: Typhoon Rising	1C/snowball.ru	Novologic	J,Db	2 кв 2004
Joint Operations: Typhoon Rising (Миротворцы: Операция "Тайфун")	1C/snowball.ru	Novologic	J,Db	2 кв 2004
Judge Dredd vs. Judge Death	1C	Vivendi	J	2003
Jules Vernes 2	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Kelly Slater's Pro Surfer (На Гребне Волны)	Руссобит-М	Aspyr	J	4 кв 2003
Kicker	Руссобит-М	JoWood	J	4 кв 2003
Kingdom Under Fire	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	Декабрь 2003
Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness	Новый Диск	Eidos Interactive	Db	4 кв 2003
Law and Order 2 (Закон и Порядок 2)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Lion Heart	1C	Interplay		2003
Lionheart	1C/Nival Interactive	Vivendi		4 кв 2003
Master Li	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Medal of Honor: Pacific Assault	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Февраль 2004
Meteor Blade	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Mistmare	1C/Логрус	Arxel Tribe		2003
Moomintrolls: Hide & Seek (Муми-тролли: Тайнственный Гость)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	1 кв 2004
Moomintrolls: Lamp (Муми-тролли: Укрощение Лампы)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	Декабрь 2003
Moomintrolls: Out at the Sea (Муми-тролли: Морская Прогулка)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	1 кв 2004
Moomoins 1-6	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	2003
Mortyr 2	Руссобит-М	Mirage Interactive	J	Декабрь 2003
Neighbours From Hell 2	Руссобит-М	JoWood		2004
Neverend	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Mayhem Studios	J	Декабрь 2003
Next Generation Tennis 2003 (Матчбол 2)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Январь 2004
No Name War (Безымянная Война)	NMG	AMC Creation	J	2004
One Must Fall: Battlegrounds	1C/Nival Interactive	Diversions Entertainment		2003
Operation: Air Assault	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
P2	Руссобит-М	City Interactive	J	Декабрь 2003
Painkiller (Painkiller: Крещеный Кровью)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	1 кв 2004
Patrician 3 (Patrician 3: Расцвет Ганжи)	Акелла	Ascaron	J,Db	4 кв 2003
Petersson & Findus 1 (Петсон и Финдус: Рождество у Петсона)	1C/troll.ru	Gammafon		Декабрь 2003
Pilot Down	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J	Февраль 2004
Prince of Persia: The Sands of Time (Принц Персии: Пески Времени)	Акелла	Ubi Soft	J,Db	4 кв 2003
Prince of Qin	1C	Strategy First		2004
Pro Beach Soccer (Пляжный Футбол)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Январь 2003
Rabid Dogs 2 (Бешенные Псы)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	4 кв 2003
Railroad Pioneer (Магнаты Железных Дорог)	Бука	JoWood	J, Db	Декабрь 2003
Rails Across America (Америка на Шпалах)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	1 кв 2004
Rainbow Six 3: Athena Sword	NMG	Ubi Soft	J	2004



КОРЕЯ

ЗАБЫТАЯ ВОЙНА



В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Ranse	1C/Логрус	Soar		2003
Red Faction 2	1C	THQ		4 кв 2003
Robocop	1C/Nival Interactive	Titus Interactive Group		4 кв 2003
RoboForge (Кибергладиаторы)	Акелла	Liquid Edge Games	J,Db	4 кв 2003
Rock Manager 2	1C/snowball.ru	PAN Vision	J,Db	1 кв 2004
Rocket Ranger	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		4 кв 2003
Sacred (Князь Тьмы)	Акелла	Ascaron	J,Db	1 кв 2004
Saga	1C/snowball.ru	Pan Interactive	J,Db	1 кв 2004
Salamambo (Саламambo)	1C	The Adventure Company		2003
Savage Skies (Дикие Небеса)	Акелла	iRock Interactive	J,Db	4 кв 2003
ScoobyDoo: Glowing Bugman	1C/Nival Interactive	The Learning Company		4 кв 2003
ScoobyDoo: Jinx at the Sphinx	1C/Nival Interactive	The Learning Company		4 кв 2003
ScoobyDoo: Phantom of the Knight	1C/Nival Interactive	The Learning Company		4 кв 2003
ScoobyDoo: Showdown in GhostTown	1C/Nival Interactive	The Learning Company		4 кв 2003
Shade: Wrath of Angels	1C	Cenega		2003
Silent Hunter II	1C/Логрус	Ubi Soft		2003
Simon the Sorcerer 3D	snowball.ru/Новый Диск	Crucial	J,Db	Декабрь 2003
Soccer Manager Pro	Руссобит-М	JoWood	J	4 кв 2003
Soldner: Secret Wars	Руссобит-М	JoWood	J	Декабрь 2003
Space Arcade Collection (Звездные Войны)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	J	Январь 2004
SpyHunter	Руссобит-М	Aspyr	J	4 кв 2003
Star Trek: Star Fleet Command 3	1C	Activision		2003
Starscape (Космическая Одиссея)	1C/snowball.ru	Moonpod		1 кв 2004
Steel Beasts GOLD	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	1 кв 2004
Steel Beasts II	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	1 кв 2004
Strident	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	2 кв 2004
Strike Fighters	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	1 кв 2004
Swordman II	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Tachyon (Жестокие Звезды)	1C/snowball.ru	Novalogic	J,Db	Декабрь 2003
The Curse: The Eye of Isis (Проклятие Изиды)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Декабрь 2003
The Great Escape (Великий побег)	Бука	SCi	J, Db	Январь 2004
The Last Bounty Hunter (Последний Охотник)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Декабрь 2003
The Sims Online	Софт Клуб	Electronic Arts	B	4 кв 2003
The Three Stooges (Большой Переполох)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Декабрь 2003
Third Crusade	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Декабрь 2003
Throne of Darkness	Софт Клуб	Vivendi	B	4 кв 2003
TOCA Race Driver	1C/Nival Interactive	Codemasters		4 кв 2003
Trainz	1C/Логрус	Axel Tribe		2003
TRON 2.0	snowball.ru/Новый Диск	Buena Vista Games	J,Db	1 кв 2004
Underlight	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Lyra LLC	J	Январь 2004
Victoria	1C/snowball.ru	Paradox	J,Db	1 кв 2004
Vietnam War: Ho Chi Minh Trail (Вьетнам: Тропа Хо ши Мина)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Epie Entertainment	J	Декабрь 2003
Warlord's IV: Heroes of Etheria (Варлорды IV: Герои Этерии)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ubi Soft	J	Январь 2003
Waterloo (Ватерлоо)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	1 кв 2004
White Fear	1C/Логрус	Microids		2003
Wind & Cloud 2	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Wings (Ac)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		4 кв 2003
X2: The Treat (X2: Угроза)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ego soft	J,Db	Январь 2003
X-Beyond the Frontier (X: Эпизод I — По Ту Сторону Границы)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Egosoft	J,Db	1 кв 2004
XIII	Акелла	Ubi Soft	J,Db	4 кв 2003
Xpand Rally	1C	Techland		2003
X-Tension (X: Эпизод II — Мобилизация)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Egosoft	J	1 кв 2004
Yager	1C	THQ		4 кв 2003
МЕЛКИЙ СНЕГИРЬ				
СОЛИТ 2КГ: Шутки Палачей	Руссобит-М	Konjani	J	4 кв 2003
Тарзан	Новый Диск	Disney Interactive	J,Db	4 кв 2003

В ПРОДАЖЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Blitzkrieg: Total Challenge (Блицкриг. Смертельная Схватка)	1C/Nival Interactive	Intex Publishing		Ноябрь 2003
Conflict: Desert Storm II (Конфликт: Буря в Пустыне II)	Бука	SCi	J, Db	Ноябрь 2003
Ford Racing 2 (Форд Драйв)	Акелла	Empire Interactive	J,Db	Декабрь 2003
Hyper Rails: Advanced 3D Roller Coaster Design	Акелла	Ascaron	J,Db	Декабрь 2003

HOMEPLANET

"ИГРА С ОГНЕМ"

"В предыдущей версии соотношение сил игрок-AI равнялось 1:10. С выходом add-on'a все повернется самым неприятным образом. Два корабля противника способны вышибить дух из аса Homeplanet!"

— PC Игры (№1)



В ПРОДАЖЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Need for Speed: Underground	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Omega Stones (Портал Времен)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	Ноябрь 2003
Robin Good: Defender of the Crown (Робин Гуд: На Страже Короны)	Акелла	Cinemaware	J,Db	Ноябрь 2003
Strategic Command 2 (Вторая Мировая: Стратегия Победы)	Акелла	GMX Media	J,Db	Декабрь 2003
Tony Hawk's Pro Skater 4	Руссобит-М	Aspyr	J	Ноябрь 2003
Tortuga (Тортуга)	Акелла	Ascaron	J,Db	Ноябрь 2003
UFO Aftermath (UFO. Нашествие)	1C	Cenega	J	Ноябрь 2003
Ultimate Trainz Collection (Твоя Железная Дорога)	Акелла	Auran Games	J,Db	Ноябрь 2003
Vietcong	1C/Логрус	Take 2		Ноябрь 2003
World War II: Frontline Command	1C	Codemasters		Ноябрь 2003

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Таблица отечественных игровых проектов строится по тому же принципу, что и список локализаций.

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Блицкриг II	Nival Interactive	1C		2004
Операция Silent Storm	Nival Interactive	1C		2004
Стальные монстры	Леста	Бука	J,Db	Август 2004

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Alice's Space Adventure (Тайна Третьей Планеты)	Акелла	Акелла	J,Db	4 кв 2003
Axle Rage	Акелла	1C		2004
Besieger (Осада)	Primal Software	Акелла	J,Db	4 кв 2003
Homeplanet: Игра с Огнем	Revolt Games	Руссобит-М		2003
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М		2 кв 2004
Parkan 2	Никита	1C		2003
PT Boats: Knights of the Sea (Морской Охотник)	Акелла	1C	J,B	2004
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	GSC Game World	Руссобит-М		Ноябрь 2003
Xenus	Deep Shadows	Руссобит-М		Ноябрь 2003
Бригада Е5: Новый Альянс	Апейрон	1C		2004
Бумер	Gaijin Entertainment	1C		2003
В Тылу Врага	Best Way	1C		2004
Вивисектор. Зверь Внутри	Action Forms	1C		2004
Вторая Мировая	1C	1C		2004
Дальнобойщики 3	SoftLab-NSK	1C		2004
Деактивация	Step Creative Group	Акелла	J,Db	4 кв 2003
Звездные Волки	X-bow software	1C		2004
Казачи 2: Наполеоновские Войны	GSC Game World	Руссобит-М		2 кв 2004
Магия Войны: Тень Повелителя	Targem	Бука	J,Db	4 кв 2003
Магия Крови	Sky Fallen	1C		2004
Механоиды	SkyRiver Studios	1C		2003
Мор. Утопия	Ice-Pick Lodge	Бука	J,Db	3 кв 2004
Периметр	K-D Lab	1C		2003
Пограничье	Сатурн Плюс	1C		2003
Приключения Мюнхгаузена. Часть Первая:				
В Поисках Шкуры Неубитого Медведя	Софт Индастри	МедиаХауз	J	Декабрь 2003
Революционный Квест	VZlab	Бука	J,Db	1 кв 2004
Фаза: Исход	Pora и Копыта	Руссобит-М		2003

В ПРОДАЖЕ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
LockOn: Современная Боевая Авиация	Eagle Dynamics	1C		Ноябрь 2003
Баба Яга Учится Читать	ComMedia	Медиа Хауз	J	Ноябрь 2003
Сфера	Никита	1C		Ноябрь 2003
Талисман	Antitank	Бука	J,Db	Ноябрь 2003
Ударная сила	G5 Software	Бука	J,Db	Ноябрь 2003
Treasure Hunt (Морские Волки. В Погоне за Сокровищами)	Anvil Entertainment	NMG	J	Декабрь 2003

UFO

Н а ш е с т в и е

Новая трёхмерная тактическая стратегия с элементами RPG,
 продолжающая традиции культовой игры UFO: Enemy Unknown



CALL OF DUTY



Жанр:	3D Action
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Infinity Ward
Издатель в России:	1C
Похожесть:	Medal of Honor: Allied Assault
Необходимо:	CPU 600MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.callofduty.com

Есть на свете такое слово — «амплуа». Кто-то делает игры про Цезаря и гладиаторов, кто-то про Ганзу, пушнину и бородатых купцов, кто-то про мохноногих героев книжки «Властелин колец», а кто-то — про культовых персонажей советских анекдотов. У всех свое амплуа, у всех свои козыри и отличительные знаки. Когда индустрию захлестнула мода на Вторую мировую, большинство разработчиков принялось спешно делать из Цезаря — Гитлера, из купцов — эсэсовцев, а из хоббитов — роботизированных убер-золь-

датен. Иногда получалось забавно, иногда — смешно до истерики.

Сотрудники Infinity Ward (на 80% состоящей из выпускников конторы 2015 — создателей легендарной Medal of Honor: Allied Assault) даже не думали гнаться за модой. Тема Второй мировой — их главный конек и единственная золотая жила для промышленной разработки. Это как в рекламе — «доверьтесь профессионалам, и они все сделают хорошо». Так вот: доверьтесь, амигос, и они выдадут на-гора Call of Duty — лучший WWII-экшен из ныне существующих.



▲ Спокойствие, друг, — «нихт шиссен» значит «не стрелять». Про «не бить прикладом в челюсть» никто не говорил.

А я сказал — «мотор»!

Как ни крути, но опыт разработчики Medal of Honor сделал свое черное дело: в Call of Duty отовсюду торчат уши Allied Assault. С первых же минут игры раздается решительное авторское «нет» роликам на движке, сопливым сюжетам, пространственным диалогам и прочей околотеатральной шушере, характерной для нынешних экшенов. Все как и раньше: три безымянных персонажа (то, что коллеги по цеху иногда окликают их «Джонни» или «Вася», еще ни о чем не говорит), набор из никак не связанных между собой уровней, а также скрипты, скрипты и еще раз скрипты. В качестве привычного десерта — полный боекомплект всех жанровых развлечений: потешные аркадно-танковые заезды, веселый отстрел самолетов из наземных артиллерийских установок, зимние снайперские забавы среди дымящихся развалин и веселый тир с видом из кузова армейского грузовика. Кушайте, не запачкайтесь.

Но главный изюм — не в этом. Если бы парни из Infinity Ward сделали «еще один Medal of Honor», эта игра сейчас пылилась бы где-нибудь в дальнем чулане наших «Кратких обзоров». Все гораздо сложнее: Call of Duty — это идеи Allied Assault, помноженные на два... Нет, на три... четыре... короче — черт знает, на сколько. Последний гвоздь в дощатом мостике между Голливудом и индустрией игр. И если, скажем, Max Payne 2 — это Финчер или Тарантино, то Call of Duty — самый настоящий Спилберг. Такую зрелищную игру мир увидит еще очень не скоро.

На каждом уровне вы воюете в окружении двух, трех, десятка, а то и

сотни AI-коллег. Их работа — изображать активные перестрелки, гибнуть под пулями, взлетать на минах, хрустеть под гусеницами фашистских танков, отчаянно орать «ура» во время наступления и изображать панику во время неожиданных вражеских атак. Они нужны для того, чтобы вы ни минуты не чувствовали себя одиноко на поле боя.

Невидимый режиссер дергает за ниточки сотни статистов, направляет их по тысяче заранее заготовленных скриптовых рельсов, отдает миллионы приказов в секунду. Приказ на взрыв того моста, приказ на гибель этого солдата, приказ на атаку вон тех ребят... Call of Duty — натуральный блокбастер «про войну», бесконечно затянувшийся «Враг у ворот» без перерывов на разговоры и сентиментальные сцены. Все заранее продумано, все качественно срежиссировано: повторное прохождение игры не принесет ровным счетом никаких новых эмоций. Но в первый раз — гарантируем — культурный шок обеспечен.

Политрук лжет!

Разнообразие действия, постоянная смена обстановки и безостановочный экшен. Эта игра — как набор красочных зарисовок (с языка чуть было не сорвалось — открыток) «с полей сражений», увлекательнейшая экскурсия по основным достопримечательностям Второй мировой.

Сцены сменяют одна другую: американская зачистка немецких тылов в Нормандии, штурм фашистских укреплений, атака на эсэсовские подворья, лихая погоня на трофейном «Мерседесе» — автомат-в-окно... Потом эстафетная палочка переходит к англичанам: ночной де-



▲ В сталинградском бою лучше не поднимать голову выше чем на метр — вмиг отрежут пулеметной очередью.

сант во Франции, взятие моста, саботаж на дамбе, гонки на грузовиках, отстрел вражеских истребителей на военном аэродроме, штурм морского крейсера. Замыкают парад-алле советские освободительные войска с главным козырем в этой атласной колоде — подборкой сталинградских уровней... Совершенно новые ощущения — война, которая пугает. Пугает по-настоящему, без дураков. Как может напугать только Бабай в глубоком детстве, как пугают только лучшие образчики жанра survival-horror. Забудьте высадку на Омаха-бич из Medal of Honor. По сравнению с местным форсированием Волги — это так, репетиция.

Попробуйте представить: вы медленно плывете по реке на пароме, накрытом облезшим тентом. Вокруг — два десятка испуганных лиц и замызганных шинелей. Политрук в фуражке ходит по мостику с листком и мятой воронкой матюгальника: "По приказу Верховного главнокомандующего товарища Сталина..." Где-то рядом рвутся снаряды, вверх поднимаются многометровые столбы воды. "...Всякий, кто призван в ряды защитников Родины, исполняет свой священный долг..." Взрыв уносит куда-то в небо

паром слева. "...Во что бы то ни стало остановить наступление немецко-фашистских захватчиков..." Сверху гудит нацистский истребитель, человеческое стадо протяжно охает, пулеметная очередь насквозь прошивает брезент, и чекист на носу парома плюхается в воду. Начинается паника, кто-то прыгает за борт, политрук орет: "Огонь, смерть предателям!", треск ППШ, взрыв, снова взрыв, еще взрыв, новый взрыв, уши закладывает, перед глазами темнеет, паром погружается в холодную реку, и одуревшая толпа выносит твоё тело на берег.

Смершевец подгоняет пистолетом: "Шевелись, сволочь!" Впереди чекист, стоя на ящиках, раздает винтовки. Как и положено — каждому третьему. Когда подходит очередь, тебе достается пять патронов к "Мосину". И все. "Не страшно, — успокаивает дядя с нашивками. — Оружие отними у врага, добудь в бою!" Сзади напирала толпа, спереди — взрыв, справа — накрывает землей, слева — продолжает надрываться матюгальник. Или их уже два? "Каждый, кто повернет назад — считается предателем и будет расстрелян!" — "Они там, они там!" — "Политрук ложь! В германском плену вас нье

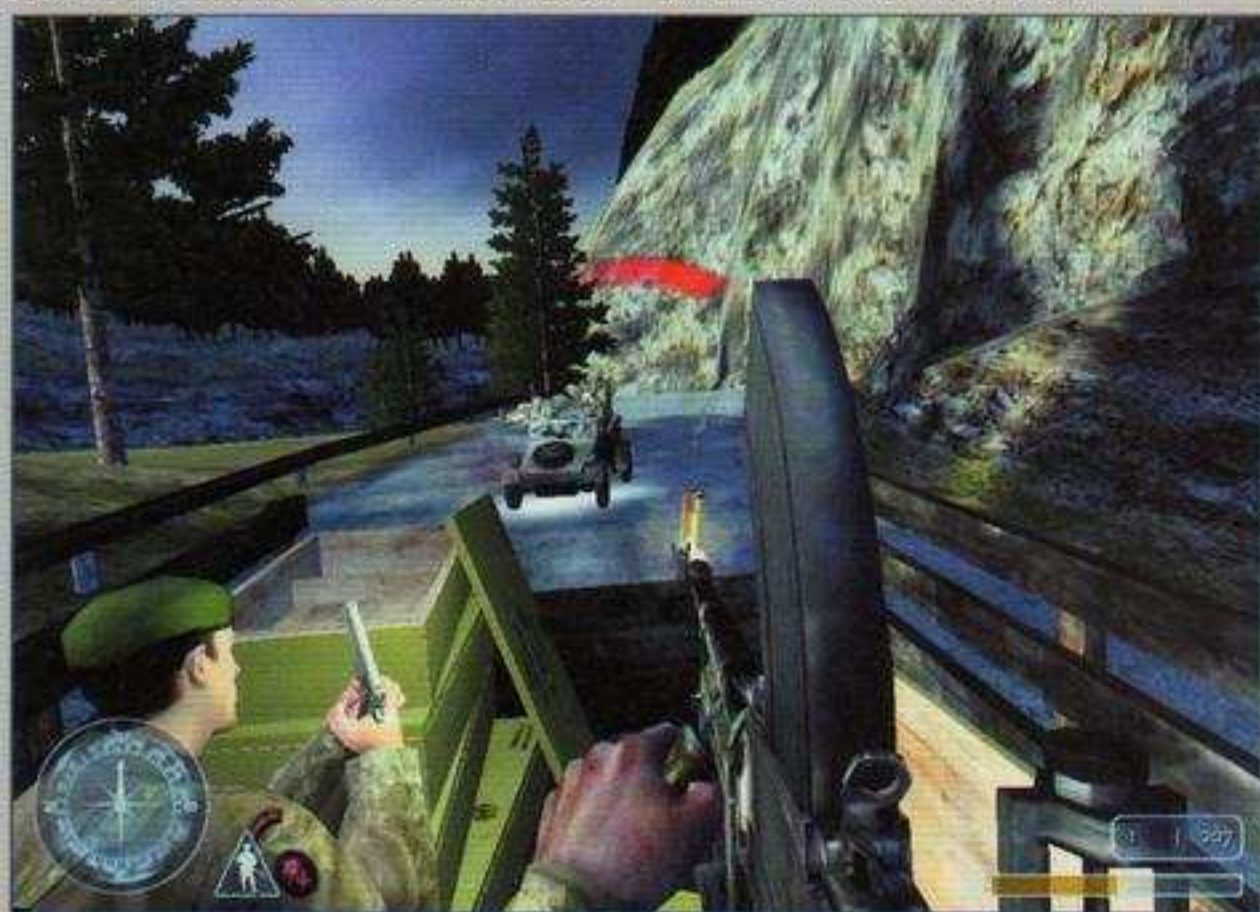
мучают, нье убивают, а обращаются с вами карашо". — "Пошел, пошел, быстрее пошел!" — "Красноармейцы, переходите к нам!" — "Подкрепление, пятый, пятый, твою мать, сектор, где артиллерия?!"

От происходящего начинает серьезно мутить, голова дуреет, на полном автомате ты совершаешь глупейшие поступки и каждый раз бесславно гибнешь под огнем. Где-то на холме трещат фашистские пулеметы, над головой гудит самолет, берег покрыт воронками от взрывов, а по склону несутся сотни одуревших солдатиков.

Самое масштабное наступление на Восточном фронте в истории компьютерных игр — такого в экшенах не было еще ни-когда. В этот момент уже хочется позабыть о всех приличиях, с силой рвануть на груди рубаху, встать во весь рост и с первобытной яростью заорать гимн на музыку Александрова с неважно какими словами. Хочется свалить с полка ПСС Василя Быкова или Льва

Хотя, казалось бы, все, что нужно сделать на первом сталинградском уровне — пробежать от одного укрытия до другого, познакомиться с лихим сержантом, спрятаться за мешками и подождать, пока артиллерия не сметет фашистские пулеметные гнезда. Не нужно ни одного выстрела, ни одного убитого врага — ничего! А за душу берет — будь здоров.

А дальше... дальше будет еще взятие сталинградской "Красной площади" под фашистским огнем спереди и смершевскими пулями сзади, будет снайперская дуэль среди развалин, будет вылазка в затхлые городские канализации, будет оборона печально знаменитого "дома Павлова", будет зима, будет снег, будет Польша, будет Рейхстаг... Определенно, эту игру стоит пройти хотя бы ради пресловутой "русской темы" — сцена водружения красного знамени над штаб-квартирой Третьего рейха совершенно точно пораждает всех юных патриотов.



▲ Индиане Джонсу и его другу мистеру Спилбергу еще долго будет икаться от подобных сцен.

Николаича Толстого и жестоко драть, драть на цитаты про "русский дух, единственный и крепкий", "солдата, который в одних портянках добежит до Берлина", "наших воинов, что сражались за...". Это — цепляет. Это — настоящее. No shit, как говорят у нас на Бруклинщине.

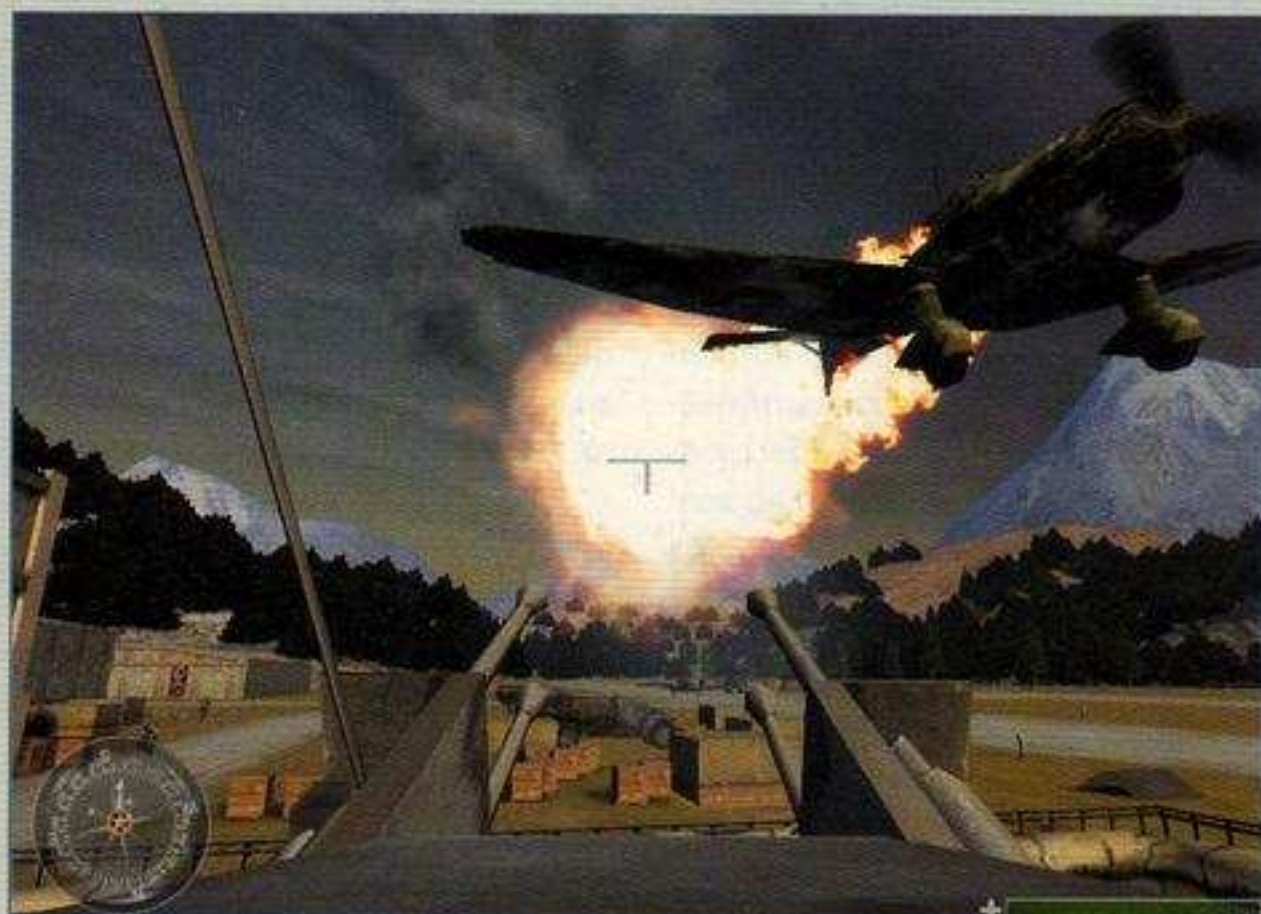
Конечно, на каком-то очень глубоко подсознательном уровне прекрасно понимаешь, что все это — красивый театр, гениальный маскарад, а драные зеленые шинели носят не твои товарищи по несчастью, а тысячи бездушных ботов-статистов. Но когда рядом ухает бомба, взрывной волной тебя относит на несколько метров, а под ногами тревожно бегают земляные фонтанчики от пулеметной очереди — становится действительно страшно. В происходящее начинаешь верить так сильно и истово, что, когда тебя снова убивают и экран заливают красным цветом — очень удивляешься, почему вместо святого Петра с ключами в руках перед носом появляется кнопка Restart...

Тем временем в наших пещерах...

Теперь — внимание: начинается плач Ярославны. Call of Duty не может стать игрой с большущей буквы "И" по одной простой, но крайне обидной причине: по причине графики. Движок Quake 3, пусть улучшенный, модифицированный, с запахом лимона и вкусом лесных ягод, — это даже не вчерашний день, а почти прошлая эпоха. Если запустить на двух соседних мониторах Allied Assault и Call of Duty, то различия между картинками придется выискивать с микроскопом. Модели каменного века, анимация в стиле "а наш-то, глянь, бегаёт, как в штаны накламши" и мутные, невзрачные текстуры низкого разрешения. Единственное, что радует, так это очень симпатичные взрывы, зрелищный огонь и некоторые занятные спецэффекты вроде временной "контузии" от взрыва. В остальном же — апофеоз кубизма, торжество спрайтов и лубочных пейзажей. В таком движке есть только один плюс



▲ "Алло, Кремль?.. Товарища Буденного мне!.. Кремль, алло! Товарища Буденного!.. Как пошел на...?"



▲ Тир "Веселый охотник на истребители". За пять минут в нем можно сбить больше фрицев, чем Покрышкин за всю свою карьеру.

— на рекомендуемой конфигурации игра свободно пойдет в разрешении 1600x1200 со всеми выкрученными на максимум спецэффектами. Страшно подумать, что бы произошло, если бы в распоряжении ребят из Infinity Ward вдруг оказался движок от Unreal II. Впрочем, после победного шествия Call of Duty по прилавкам им теперь наверняка хватит средств на лицензирование чего-нибудь более стоящего.

То, что не удалось художникам — получилось у композиторов. Местный чрезвычайно пафосный саундтрек длинным багром вытягивает всю игровую атмосферу и не дает ей затонуть в пучине общей технической отсталости, а очень реалистичные звуки живо дополняют общую картину. Главная прелесть местной музыки — ее своевременность: оркестр вступает тогда и только тогда, когда срочно требуется вышибить слезу у сидящего по эту сторону монитора. Простой пример: уровень с обороной моста где-то в середине игры. Если отбросить мысли о том, что он практически один в один списан с затертой до дыр финальной сцены "Рядового Райана", то обнаруживается весьма

занятный эффект. Представьте: наши силы сходят на нет, немчура прет со всех сторон, сержант орет: "Танк, еще один танк!", ты устало тянешься за "панцершреком" — и вдруг в ушах начинает тихонько наигрывать печальная мелодия. Крики затихают, звуки приглушаются, музыка играет все громче и буквально через две минуты, когда враг разбит, а к бункеру у моста подходит подкрепление, заканчивается таким патристическим крещендо, что внутри невольно просыпается какая-то неведомая гордость за страну Британию, владычицу морей. Сильный, очень сильный эффект.

Напоследок — еще одна животрепещущая тема. Слепить такой разнообразный коллаж на тему Второй мировой и не допустить ни одной помарки — задача, скажем честно, нетривиальная. Можно поставить под сомнение реализм всего происходящего на экране... да что там "можно" — нужно! Просто-таки необходимо. Ибо "реалистичность" и Call of Duty — понятия несовместимые. Не удивительно, что сразу после выхода игры из числа особо эстетствующих геймеров выделился целый клан ярых противников Call of



▲ Пока перепуганные солдаты получают винтовки, смершевец приободряет их перечислением всех подрастрельных статей.

Duty. Им, дескать, надоели задания "пойди туда и уничтожь всех" и линейный, как железнодорожные рельсы, геймплей; им режут глаз многочисленные исторические ляпы: серп с молотом на флаге над Рейхстагом нарисованы задом наперед, трое английских командос пускают на воздух целый фашистский аэропорт, а американцы в арденских лесах храбро изничтожают полумифические "Фау-2"...

Поймите одно: эта игра — военный боевик, а не скрупулезный спецназовский симулятор. Здесь не важны исторические детали вроде точного местоположения ночного горшка Амина в его кабульском дворце. Call of Duty — просто затяжная "вариация на тему", где Вторая мировая — всего лишь хороший фон для демонстрации всей богатырской удали спецэффектов, да и вообще отличный повод побегать с винтовкой наперевес под взрывы и выстрелы. Если научиться воспринимать игру как голливудский полкорм-блокбастер, тогда и наступит Счастье.

Что же касается многочисленных истерик... Это очень похоже на то, как некоторые личности кричат о том, что невозможно питаться в "фаст-фудах" и с придорожных лотков, и тем не менее ежедневно лопают гамбургеры, пьют "колу" и покупают шаурму у наших кавказских гостей. Никто и не скрывает правды: Call of Duty — идеальный продукт "Макдоналдса" нашей индустрии; сдобный, круто прожаренный гамбургер с густым кетчупом и вкуснейшими кусками мяса внутри. Приятного аппетита! Улыбка — бесплатно.

Call of Duty — игра с очень сложным, почти девичьим характером. Секунду назад вы были готовы убить ее за непотребную графику, а едва ввязавшись в первую перестрелку — уже любите до синяков-засосов и полного физического истощения.

После погони на "Мерседесе", после взятия Красной площади в Сталинограде, после обороны злополучного дома Павлова невидимые демоны скандируют в уши: "Де-сять ба-ллов, де-сять ба-ллов!" Но приходится брать себя в руки и отписывать половинки, как будто покупая индульгенцию и замаливая несуществующие грехи перед этой замечательной игрой. 0.5 — за скрипты, 0.5 — за разнообразие, 0.5 — персонально за Сталинград, 0.5 — за...

На цифре 8.5 наступает ступор. Больше никак нельзя. Не прорыв, не веха. Просто очень крепкая и хорошая игра. Милая, как мультяшка про Чебурашку, и зрелищная, как последний фильм со Шварценеггером. Повторюсь — лучший WWII-экшен на сегодняшний день. ■

Дождались?

Лихие янки в Нормандии и Арденнах, британский спецназ во Франции и Германии, загораютряды Смерша на Волге и русские ваньки на крыше Рейхстага. Матерое подорри на заданию тему — самый зрелищный экшен про Вторую мировую. Без дураков.

95% оправданность ожиданий

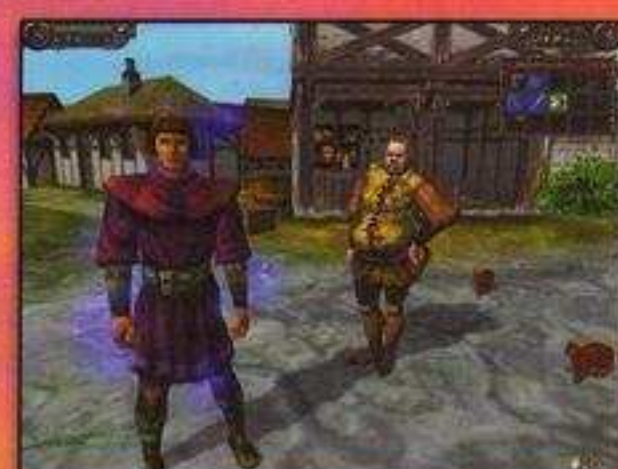
Геймплей	9.0
Графика	6.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	8.0
Новизна	6.0

Рейтинг "Мани" 8.5



▲ Водружают.

**Сфера – первая российская многопользовательская
онлайновая ролевая игра**



Олег Полянский

Жанр:	3D Action
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Ubi Soft
Издатель в России:	Акелла
Похожесть:	Отсутствует
Необходимо:	CPU 700MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Четыре
Сайт игры:	www.whoisxiii.com



SCREECH

XIII

Потеря памяти — забавная штука. Еще вчера ты вроде жил спокойно, а сегодня совершенно незнакомые люди то и дело норовят тебя застрелить, промыть мозги или, как минимум, упечь за решетку. Мир полон удивительных открытий: в стране только что убили президента, седой генерал называет тебя "сынок", а в банке есть сейф на твоё имя, в котором лежит тикающая бомба. Ты понимаешь, что мозг сыграл с тобой злую шутку. Остается только верить редким вспышкам воспоминаний и идти к собственному "Я" по трупам этих парней, которые всоуду лезут со своими дурацкими пушками.

Но дойти надо. Чтобы, наконец, узнать...

Шпионы украли полигоны

Эта игра влюбляет в себя с первого взгляда. Шпионский комикс вдруг сходит с бумажных страниц и оживает на экране вашего монитора, превращаясь в стильно отрисованный мультфильм. Что это означает на практике, можно понять в два счета, лишь взглянув на скрины. Итак, нам, диким "писишникам", впервые довелось лоб в лоб столкнуться с давно применяемой на консолях технологией cel-shading. Что дало, мягко говоря, впечатляющий эффект. Игра выглядит непривычно и, для свежего глаза, чертовски стильно. Персонажи, интерьеры, ландшафты, оружие и кровь смотрятся как карандашные рисунки. Стоит только тронуть клавишу "вперед" или пошевелить мышью, и они непостижимым образом прихо-



▲ Я бы назвал эту картину "Конец злодея". Извините.



▲ Спокойно! Не надо никакого "alert".

дят в движение. Но разговор про истоки cel-shading — не для этого раздела, а потому устремимся к игре.

XIII — это апофеоз шпионского боевика, полный пафосных речей, прямолинейного юмора и разнообразных жанровых клише. Сакраментальная амнезия, пластическая операция, подмена личности, снайперская пуля в голову старого президента и торжественное спасение нового, а также показательное самоубийство одного из злодеев на глазах у изумленной публики; в основе всего, конечно же, злодейский заговор двадцати влиятельных маньяков, которые называют друг друга по номерам — от I до XX — и планомерно истребляются главным героем. Последний, однако, носит на груди татуировку с римской "XIII", наводящую

на странные мысли. События прошлого раскрываются в многочисленных "флэшбэках" — увидев некогда знакомое лицо или некогда знакомое место, Тринадцатый начинает вспоминать. А картинка на мониторе окрашивается в рентгеновский монокром, отражая работу просыпающихся извилин... Если бы я хотел сделать мультфильм про Лучшего Агента, которого генерал называет "сынок", я бы сделал его именно таким. Джеймс Бонд, собственно говоря, завистливо кусает собственные локти — ни в одной книге Флеминга и ни в одном фильме на его долю не выпало столько всяческих приключений. Вертикальный взлет на истребителе прямо из глубин каньона, плавание под водой и перестрелка из гарпунных ружей, устранение экипа-



▲ Осаду, которую Тринадцатому довелось держать в этом домике, и близко не нюхал ни один Джеймс Бонд.

жа подводной лодки, дуэль с вертолетом на базухах, плен и побег из заточения, жестокий бой в снегах против двадцати врагов, оказание неоценимой помощи агентам ФБР и вечеринка на яхте у президента, убивающая наповал совершенно неожиданным "to be continued..."

Здесь, по сути, играешь в мультитик, в котором роль главного героя и постановка отдельных сцен остается за вами, а глобальная режиссура — за разработчиками. С первой же минуты игрока захлестывает стремительный водоворот событий. Очнувшись на каком-то пляже, наш пока еще безымянный герой чувствует жуткую головную боль и вялость в членах. Сексуальная блондинка в бикини помогает ему добраться до ближайшего коттеджика на побережье и начинает взволнованно описывать в телефонную трубку плачевное состояние неизвестного, но довольно симпатичного мужчины. Доброе дело трагически прерывается автоматной очередью, прошива-

ющей деревянную стену комнаты и юное тело блондинки. Через секунду она уже лежит в луже крови, устремив к потолку широко распахнутые голубые глаза. На осознание того, что следующая очередь будет вашей, хватает секунды. Вздвигнувшись этой мыслью, вы мигом вскакиваете с пола, берете нож и идете наводить порядок на местах...

Игра похожа на стремительную двенадцатичасовую бондиану — ни на минуту не дает расслабиться и не отпускает. Взбесившийся кинопроектор прокручивает кадры с невероятной скоростью. Миссии продуманы великолепно. Как в калейдоскопе, сменяют друг друга замысловатые детективные узоры: взорванный банк, где против вас ополчились все секьюрити, военная база зловещей организации SPADS, где надо перебить всю охрану так, чтобы никто и пикнуть не успел, казематы ужасной тюрьмы Plain Rock, где ни один заключенный не сохранил рассудок (тюрьма ведь оборудована отличным

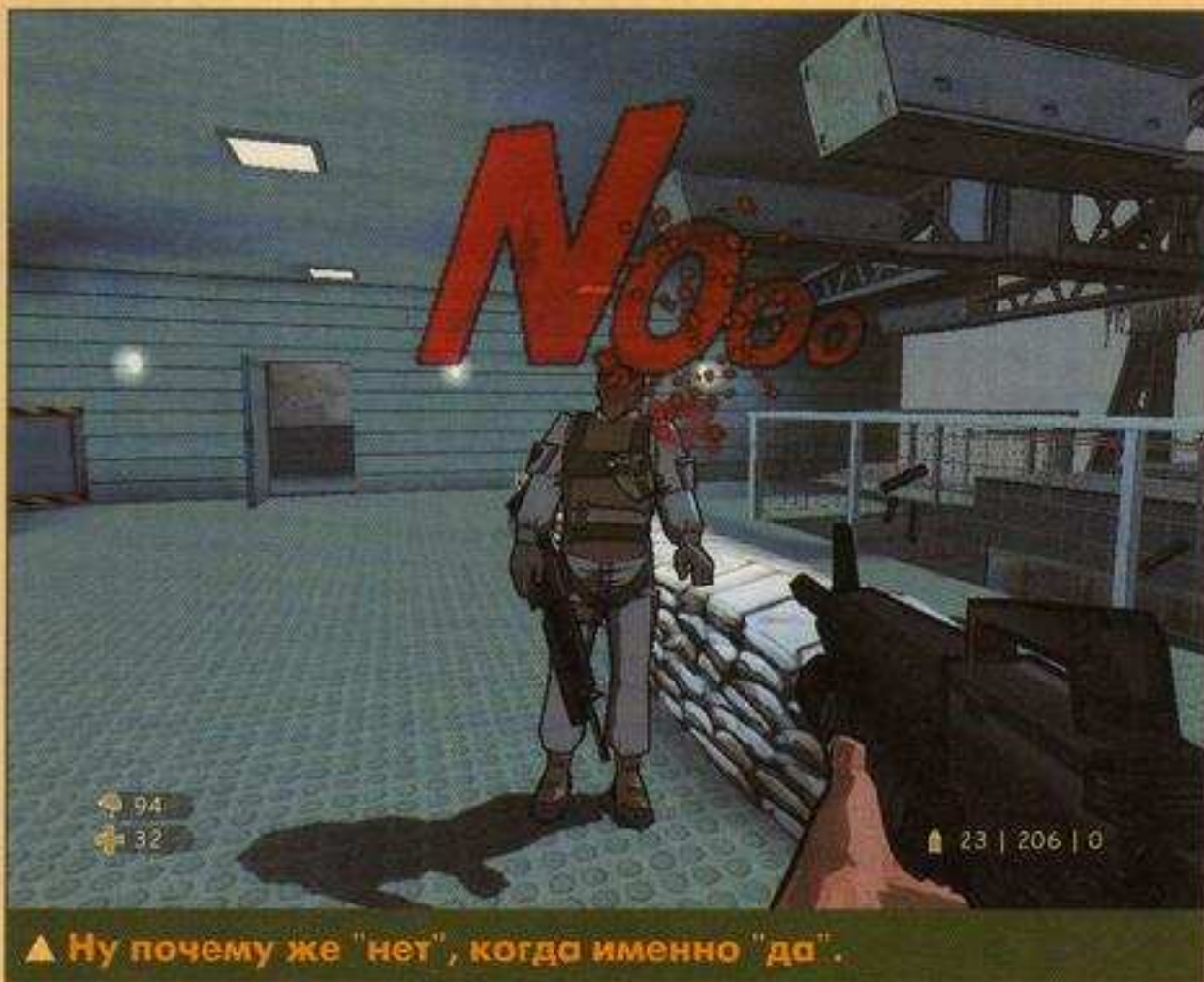
нейрологическим центром!), древний монастырь, где в потаенном зале могущественные заговорщики собираются перевернуть судьбу мира, база ядерных ракет, до взрыва которых счет идет на секунды... Словом, сев "немного поиграть" около шести вечера, я встал из-за компьютера в шесть утра, немного расстроенный вечеринкой у президента и дико заинтригованный продолжением.

По делам воздастся

Наш дорогой шпион в начале игры (и в начале некоторых миссий) гол как сокол, но, будучи наделен хорошими манерами, он быстро убеждает всех встречаемых и поперечных врагов отдать ему свое оружие. Враги, конечно, поначалу кокетливо сопротивляются, но потом, сраженные природным обаянием Тринадцатого, все же помогают ему обзавестись кой-каким арсенальцем. Таким образом, к середине игры мы обзаводимся парой пистолетов, "калашом" (который здесь так и на-

зывается — "Kalash"), традиционной M16 с подствольником, бесшумным арбалетом, ручным пулеметом и даже базухой. Ну а когда в каждой руке появляется по скорострельному "Узи", нашему счастью и вовсе нет предела. Короткая очередь в упор — и враг захлебывается собственной кровью. Ба-бах в рожу из дробовика — и молодая не узнает уже ничего. Где нужно действовать тихо — берем арбалет, дожидаемся, пока мишень замрет на месте, и спускаем крючок. Через долю секунды злая металлическая стрела уже вливается в глаз, горло или торчит за ухом, а счастливый реципиент тихо оседает на землю. Базука хороша против массовых манифестаций: один залп может отправить на небеса пять-шесть архаровцев сразу. Ну а валить одиноких джоунов-рэмбо, засевших где-будет на возвышенности, куда как проще из снайперской винтовки; да и большие расстояния покрываются ею без труда.

И, конечно же, г-н Тринадцатый даже из дому не выходит без парочки



▲ Ну почему же "нет", когда именно "да".

Цифровые фотокамеры AIRTEK®

Товар сертифицирован

- ☀ простота в использовании
- ☀ достойное качество снимков
- ☀ большой выбор моделей
- ☀ низкая цена

от 40 до 130 у.е.

Спрашивайте в магазинах города:

- «Мастер Компьютер».....тел.(095) 784-6353
(095) 785-3895
- «Электрон сервис».....тел.(095) 424-7821
(095) 231-4938
- «НИКС - Компьютерный Супермаркет»
тел.(095) 974-3333
- «Цифровые технологии»....тел.(095) 937-4279
- «Остров технологий».....тел.(095) 789-6797
- «Альт Телеком».....тел.(095) 258-0042
- «Корвет».....тел.(095) 369-0694
- «Санрайз».....тел.(095) 956-1225
- «Систек».....тел.(095) 781-2384
- «КИТ».....тел.(095) 389-4427



Сайт производителя:
www.airtek.com.tw

DV 3300

DV 3100

DV II 1-3

ХИТ
ПРОДАЖ



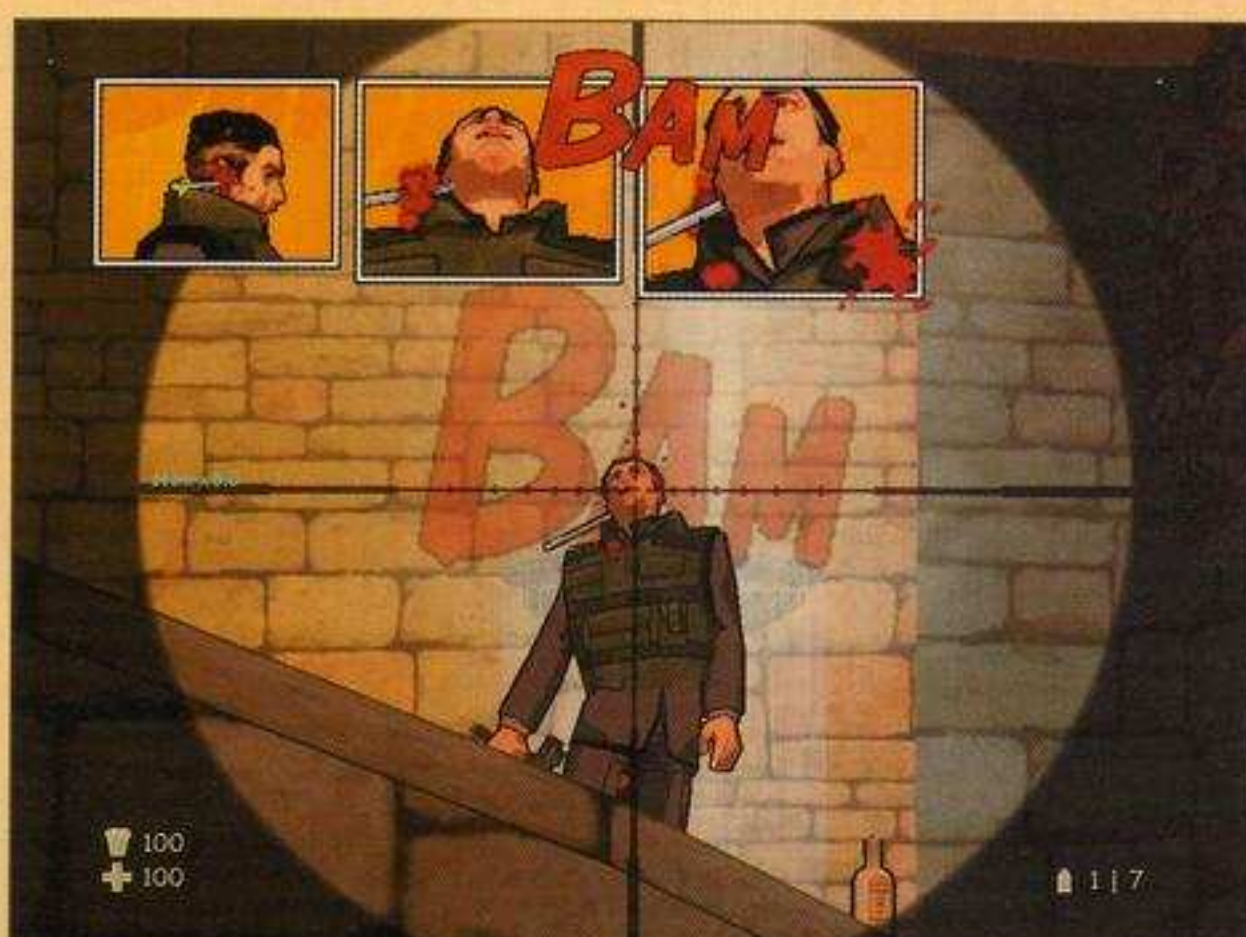
▲ Негодяй Mongoose вслух подозревает, что этот парень — не тот Тринадцатый, которого он пристрелил когда-то на яхте. Хотя и чертовски похож.

шпионских прикрас — электроотмычки и кошки с автоматической лебедкой, благодаря которой можно ездить вверх-вниз и раскачиваться на тросе, подвешенном к какой-нибудь перекладине. Случаи применения этих устройств заботливо прописаны разработчиками: нужные крючки и балки обозначаются белым квадратом, «сюжетные» двери вскрываются отмычкой, если нет ключа. Вообще, на этой черте игры хочется заострить внимание: долго задумываться о том, кто виноват и что делать, почти не приходится. Прохождение линейно как ось координат; соответствующим образом устроены и уровни. Если вы видите перед собой коридор, дом или поляну, где вы еще не были, — значит, вам туда. В редких случаях предстоит немного пошарить по округе в поисках стопки ящиков или вентиляционной шахты. Но XIII явно рассчитана на легкое и быстрое прохождение; вряд ли стоит мучить себя утомительными забегами на высшем уровне сложности — разработчики не ставили целью согнать с игрока семь кровавых потов.

Миссии выстроены так, чтобы ваш интерес к происходящему не ослабевал ни на минуту. Безжалостные перестрелки с людьми в форме сменяются четко дозированным стелс-экшеном, когда вы на цыпочках крадетесь по коридорам

клетной базы и оглушаете часовых пельницами, стульями и швабрами по голове. И наоборот: тихий, но смертоносный рейд по палаткам военной базы после взрыва склада с оружием переходит в шумное и еще более смертоносное отступление, когда Тринадцатый убивает в среднем по человеку за секунду и не стесняется во всю ивановскую шарашить из станкового пулемета. Геймплей и смена декораций продуманы до последнего шага... хотел было сказать «второстепенных статистов», но понял, что выйдет неправда: в игре нет статистов — каждый злодейчик появляется в том месте и в то время, какое определили ему разработчики. Пока он жив, он играет свою роль, и его роль — всегда главная, хотя бы на ту пару секунд, пока из него не потекут красные пиксели. Чуть выше охранников, спецназа и прочих матросов стоят, если угодно, боссы — члены таинственной организации заговорщиков. Они единственные из всех врагов обладают «полоской жизни» и умеют делать вам по-настоящему больно, метко стреляя и лихо упрямывая с линии огня. По мере того, как носители тайны откидывают коньки на очной ставке с Тринадцатым, их портреты в папке «Дела о заговоре» перечеркиваются жирными крестами, а вы узнаете все больше о том, кто режиссирует хождения нашего героя...

Последний по мере появления новых воспоминаний о прошлом постепенно восстанавливает свои прежние навыки. Вступив в первую перестрелку обычным гражданином, спустя несколько миссий он осознает, что может метко стрелять, бесшумно двигаться, эффективно лечиться аптечками и долго не дышать под водой. Система скиллов, казалось бы, совершенно не нужная в



▲ Стильные комиксные картинные появляются на экране прямо по ходу действия. Метко выстрелил? Смотри, как умирает мишень!

экшене, здесь подана с таким изяществом, что совершенно естественно вписывается в общую идею.

Но, скажу откровенно, механику игры мне разбирать совершенно не хотелось — это скорее дань журнальным традициям. XIII — вещь для захватывающего просмотра, но вряд ли для анализа.

Роли озвучивали

Персонажи XIII не просто нарисованы как герои мультфильма, но и похожи на героев мультфильма. Они разговаривают сами с собой и друг с другом, а некоторые, когда никто не видит, даже поют. Отличные голоса, кстати, — я заслушался.

Кроме того, у сценаристов игры оказалось очень хорошо с чувством юмора. Солдаты обсуждают начальство («Почему Макколл все время носит на глазу эту повязку?» «Вроде какой-то несчастный случай...» «Я слышал, в SPADS как-то раз назвали его тупицей, и...» «Заткнись! Я не могу заставить эту штуку работать... Черт!» «А правда, что Макколл подлечивался в Plain Rock?..» «Зааткнись!!»). Маньяк доктор Йоханссон проводит очередной научно-медицинский эксперимент над заключенным, растянутым на операционном столе («Хорошие медсестры — большой дефицит в Pain Rock! Ты это знаешь?» «Проклятье! Он умер! Маленький грязный панк!..»). Медсестра, которую доктор запер в камере с психом, голосит из-за двери («Я не понимаю... Откройте дверь!»). Один из постоянных жильцов тюрьмы утверждает, что он программист («Выпустите меня! Вы слышите? Если патч не поступит до четверга, мы никогда не проапгрейдимся с версии 1.5.01 до 1.5.02! Слышите? Никогда!»). Охранник в монастыре громко возмущается по телефону («Шампанское еще не доставлено, а я не могу связаться с мистером Виллардом. Хмм... Скажите им, что это не то, что за что мне платят»).

Озвучкой персонажей занималась целая плеяда весьма неплохих актеров, а наш главный герой, между прочим, разговаривает голосом самого Дэвида Духовны.



Уже и не припомню, когда в последний раз игра заставляла меня изучать папку Documents (терпеть не могу много читать в играх), а тут, знаете ли, сел и изучил — до того хотелось вникнуть во все тонкости сюжета. И, черт побери, я хочу еще... жду второй части так же страстно, как некогда, в детстве, — очередной серии «Гости из будущего» или «Трех мушкетеров». ■

Дождались?

Характерное сочетание стильного cel-shading, лихо закрученного сюжета, стремительного, как Ниагара, геймплея и мощной атмосферы дает на выходе великолепный шпионский боевик, который нельзя поглощать порциями... Его надо брать весь, сразу. Вы же не смотрели фильмы про Бонда кусками, верно?

95% Оправданность ожиданий

Геймплей	9.0
Графика	9.0
Звук и музыка	10.0
Интерфейс и управление	9.0
Новизна	9.0

Рейтинг «Маниа» **9.0**

КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать

СТРАТЕГИЯ.
ПРИКЛЮЧЕНИЕ.
ЖДИТЕ В ЯНВАРЕ.



CONTRACT J.A.C.K.

Этот номер изобилует серьезными играми для подготовленных людей. Но если, например, отрецензированный где-то поблизости *Silent Hill 3* беспощаден к игроку, лишенному надлежащей теоретической базы, то *Contract J.A.C.K.* обходится со своими потенциальными поклонниками куда как более гуманно. Приквел самого стильного экшена прошлого года, вылепленный на том же движке, оказался стремительной, крепкой и удивительно цельной игрой. Вместе с тем это не совсем тот *No One Lives Forever 2*, которым мы восторгались в 2002-м...

Мистер Коричневый

Первое, что бросается в глаза, — явная смена ориентиров. Если оригинальные похождения Кейт Арчер были эдаким «Остином Пауэрсом» от мира компьютерных развлечений, то *Contract J.A.C.K.* — откровенное «Криминальное чтиво». Если в *NOLF* был стопроцентно английский юмор, то наш сегодняшний испытуемый предлагает шуточки про «случайно простреленную голову» и «склад мертвых негров». Стиль игры изменился на сто восемьдесят градусов: поначалу, когда при первой же перестрелке стены комнаты оказываются изрядно забрызганы кровью, а пол завален трупами, начинаешь несколько недоумевать: и что, это — *NOLF*?.. Впрочем, когда из соседнего помещения раздаются какие-то глухие звуки и раздраженный голос: «Черт, как же сложно пилить человека бензопилой», — становится очевидно: это *NOLF*, он самый.

На мой глубоко субъективный взгляд (который в корне расходится, скажем, с западной прессой, обстоятельно раскатывающей игру катком по асфальту), *Contract J.A.C.K.* являет собой правильный *NOLF*. Там, где Кейт Арчер предпочитала разбросать по комнате тридцать три гаджета и проскользнуть в тени, ненароком уколов ядовитой заколкой особо любопытного секьюрити, Джон Джек

(в *Monolith* не без гордости заявляют, что их герой обладает сразу двумя именами-клише вместо одного) стреляет крупной дробью в упор. Отсюда и значительное увеличение кровавых следов на стенках. Разработчики не поскупились — кетчуп щедрыми фонтанами брызжет из простреленных плеч и голов, грубыми мазками орошает стены при работе дробовика и, разумеется, разражается праздничным фейерверком на скотобойне под стрекот АК-47.

Несмотря на подобную брутальщину, монолитовцы со свойственным им цинизмом высмеивают сами себя. Джон угрюмо комментирует начало очередной миссии: «Очевидно, Волков ожидал от меня стелс-экшена. Он

Жанр:	3D Action
Издатель:	Sierra
Разработчик:	Monolith
Похожесть:	Серия No One Lives Forever
Необходимо:	CPU 733MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.nolf.sierra.com

не знал, с кем связался». Далее следует умопомрачительная свистопляска с зачисткой лагеря, перекрестной войной двух группировок и кражей экспериментального прототипа бронеснегохода. Все это, разумеется, под аккомпанемент фирменных шуток и диалогов, коими *Contract J.A.C.K.* забит под завязку. Здесь вам и сцена пытки пленного представителя вражеской фракции электрошоком, во время которой постоянно выбивает пробки; и главарь преступной итальянской организации по имени Danger Danger, который никак не может выговорить

«Son of a bitch»; и бесподобные, хоть и преступно короткие, выступления Волкова: «Наша организация называется H.A.R.M. Разумеется, это просто политкорректный эвфемизм, за которым скрывается злой и жестокий убийца». И так далее и тому подобное.

Samamamabitch!

Если вы вдруг не догадались — *Contract J.A.C.K.* предлагает вам взглянуть на события *NOLF 2* из противоположного окопа. Джон Джек — не кто иной, как один из многочисленных статистов, коих вы толпами изничто-



▲ Пока мы среди обломков Луны (да-да, мы ее только что взорвали) пробираемся к заветному люку в ракету, Danger Danger выбрасывает своих приспешников прямо в космос.



▲ Все киноманы при виде этого скриншота впадают в затяжной экстазический транс.

жали (когда это было дозволено) в оригинальной игре. Более того, J.A.C.K. расшифровывается не иначе, чем Just Another Contract Killer ("просто еще один наемный убийца"). Модная ныне тема всевозможных приквелов позволяет разработчикам всласть повеселиться: в курилках приспешников Волкова красуется объявление с баснословной наградой за голову нашей ненаглядной Кейт, а саму красотку мы увидим краем глаза, когда будем трястись в кузове чешского грузовика.

Никуда, разумеется, не делся абсолютно гениальный саундтрек. Две новые темы — это несколько минут простого синефильского счастья. Заглавная тема прямо-таки просится в заставку какого-нибудь шпионского сериала шестидесятых, а музыка, звучащая на лунной базе, — в х/ф "Отроки во вселенной".

Стиль, стиль и еще раз стиль — вот рецепт, согласно которому Contract J.A.C.K. превращается из просто хорошего экшена в отличный. Какие-то сумасшедшие постеры про каратиста "Джека-Хомяка" (Hamster of Fury!), откровенно высмеивающие фильмы с Брюсом Ли, флаеры аутен-

тичного дизайна, приглашающие на "Психоделическую вечеринку", и — самое главное — реверансы в сторону моды 60-х! В роли злодеев тут, как я уже сказал, итальянская организация Danger Danger, а Милан всегда диктовал миру свои "модные" тенденции. Поэтому все без исключения приспешники главгада одеты в суперстильные черные комбинезоны с модными черепами на спине.

Но подлинным сюрпризом для всех (включая окрысившуюся западную прессу) стала миссия на Луне — широкий поклон в сторону Стенли Кубрика и его "Космической одиссеи 2001 года". Несколько космических уровней — улада очей истинного ценителя. При виде характерной оранжевой обшивки лунной станции хочется немедленно отправиться в магазин, заказать для Monolith именную бутылку самого роскошного виски и отправить им с дарственной надписью. Уважили, дорогие.

Cacaroach!

Разумеется, за всем этим торжеством стиля и хорошего юмора скрывается экшен. Весьма заурядный по



▲ Профессиональный пилот Джек паркует ракету аккуратно в центр виллы главгада.

сути, он становится невероятно увлекательным благодаря поддержке указанных выше факторов. Да, в Contract J.A.C.K. полностью упразднены всевозможные гаджеты и с мясом выдран стелс-элемент. С другой стороны, громила в камуфляжных штанах и милитари-свитере, который прячет свою тушку в тени, — это, согласитесь, уже дурной вкус.

Хрестоматийный 3D Action в креативном экстазе сливается с Monolith'овской тягой к прекрасному, в результате чего геймплей затягивает не на шутку. Да, никакой реалистичной физики, да, движок Jupiter периодически ощутимо тормозит и выдает хоть и яркую, но далеко не безупречную картинку; наконец, да, весь уровень усеян скриптами... Но в Contract J.A.C.K. срабатывает так называемый "эффект Medal of Honor" — нам становится совершенно все равно. Пускай коллеги по цеху с лупой выискивают размазанные текстуры и охают по поводу заскриптованных смертей некоторых гадов — это их удел. Наше дело — получить удовольствие, а его от Contract J.A.C.K. — воз и маленькая тележка.

Адреналин вырабатывается тоннами, рвутся гранаты, а статисты послушно укладываются на пол после предупредительных выстрелов из шотгана в лицо. Единоразово нажав на гашетку, вы отпустите ее исключительно для того, чтобы дожидаться загрузки следующего уровня. Дробовик в Contract J.A.C.K. — это универсальный способ проникновения на любую военную базу. В ожесточенной схватке летят гранаты (дымовые и ослепляющие, кстати, остались на месте), сквозь крики и стрекот автоматов раздается планомерное глухое уханье затвора — это работает Джон Джек. Оружия, кстати, не сказать чтобы очень много, но вполне достаточно для хорошей бойни. Впрочем, ни один вменяемый человек не променяет именной шотган убийственной силы на богомерзкие автоматы с глушителем и прочие снайперские винтовки.

Когда главгерой подбирается к Danger Danger совсем близко, ребята из Monolith неожиданно вываливают на нас новую порцию юмора, подкрепляя ее вполне себе взрослыми скабрёзностями. "Die, bitch!" — еще не самая сильная фраза, которой главный гад сопровождает очередной взрыв. "Начать операцию! Убить-этого-samatabitch-который-достаёт-меня-с-самой-Чехословакии!" — хрипит он в микрофон, пока мы по трупам шагаем к ракете на Луну.



Главная прелесть Contract J.A.C.K. — в его универсальности. Разумеется, тематически подкованные люди получат от игры на порядок больше удовольствия, однако не останутся в стороне и те, кто обделен знаниями об эпохе шестидесятых. Monolith хочется в очередной раз крепко пожать руку — эти люди по-прежнему делают стильные, умные и невероятно смешные игры. ■

Дождались?

Роскошный стиль, бесподобный юмор, крепкий экшен. Приквел NOLF 2 — уже не NOLF, но по-прежнему отличная игра.

100% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 7.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 10.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 3.0

Рейтинг "Мани" 8.0



▲ Согласно инструкции, главным достоинством украденного бронеснегохода "является возможность одним нажатием кнопки устроить большой бадабум!"

THE LORD OF THE RINGS

THE RETURN OF THE KING

Жанр:	Action
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Electronic Arts
Издатель в России:	Софт Клаб
Похожесть:	The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
Необходимо:	CPU 700MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Cooperative
Количество CD:	Три
Сайт игры:	www.eagames.com/official/lordoftherings/returnoftheking/us/home.jsp

После выхода на большие экраны первой части кинотрилогии «Властелин колец» хоббиты, эльфы, орки и прочий фэнтезийный народ, и до того не обделенный вниманием публики, оказались в самом зените славы. Шустрые компании-издатели тут же устроили гонку за лицензиями: кто-то побежал в Tolkien Ent. за правами на «играизацию» книги, кто-то — прямо к киношникам, за лицензией на фильм... Ведь что может быть выгоднее, чем выпуск «тематической игры»? Заручившись пресловутыми правами, под лейблом «Властелина» можно огромным тиражом продать что угодно — хоть «тетрис с Фродо», хоть «домино с Гэндальфом».

Но не тут-то было. Широкие народные массы оказались научены горьким примером многочисленных недоигр по «Матрице», «Гарри Поттеру» и прочим культовым брендам и

уже с подозрением относились к каждому новому подобному проекту. Отрадно, что разработчики быстро разобрались в ситуации и стремительно приняли все необходимые меры по возрождению доброго имени «игр по фильмам». Один из примеров подобного ренессанса — перед вами.

Колечко-колечко, выйди на крылечко

Нет нужды напоминать, что игра, о которой пойдет речь, создана на основе фильма «Властелин колец: Возвращение короля» — заключительной части кинотрилогии по мотивам культовой книги Толкина «Властелин колец». Скорее всего, когда вы будете читать эти строки, премьера ленты уже состоится. Не думаю, что есть смысл подробно пересказывать драматическую исто-



▲ Сэм добивает зарвавшегося орка. Надо отметить, что хоббиты — одни из самых сильных бойцов в игре. Кто бы мог подумать!



▲ С помощью Гэндальфа взрываем защитные башни Изенгарда, расчищая таким образом путь наступающей армии энтов.

рию Фродо — ее сейчас знают куда лучше, чем приключения Чебурашки или повесть «Маугли».

Сюжет The Lord of the Rings: The Return of the King базируется на событиях, происходивших в конце второй и на протяжении всей третьей части кинотрилогии. Игра дает нам возможность стать практически непосредственными участниками тех или иных сцен, которые были в фильме. Разумеется, все они ощутимо модифицированы, подогнаны под игровые стандарты. К примеру, если в фильме Сэм проник в цитадель орков без пыли и шума, тихонько проскользнув мимо стражников, то в игре вам предстоит порубать в капусту всю охрану и буквально штурмом взять крепость врага. По сути дела, все мелкие боевые сцены из фильма в игре превращены в полномасштабные сражения с участием огромного количества противников.

Выбрав одного из шести героев (не считая трех секретных, которые станут доступны после прохождения игры), мы отправляемся выполнять пос-

тавленные разработчиками задачи, которые, как правило, сводятся к тому, чтобы добраться из пункта А в пункт Б, попутно изничтожив тьму вражеских приспешников. Собственно, геймплей и состоит в том, чтобы с помощью незамысловатых ударов и затейливых комбо-серий истреблять противников, которые прут отовсюду подобно саранче. Чтобы мы не погрязли по уши в беспорядочном «мясе», перед началом каждого уровня проигрывается короткий киноэпизод, плавно перетекающий в заставку на движке — после чего можно напроочь забыть о сюжете и с головой окунуться в пучину битвы.

Хоббиты на тропе войны

Отдельные сюжетные моменты фильма получили в игре продолжение и развитие. Вспомним, например, эпизод из второй части, когда Фродо, подпав под власть назгула, чуть было не отдал ему колечко. Если бы не своевременное вмешательство старины Сэма, всему Средиземью наступил бы преждевременный каюк. После

того как храбрый Сэм буквально вырвал Фродо из лап назгула, они в сопровождении Горлума выбираются из полуразрушенного города, наводненного невесть откуда взявшимися орками. В игре же этим дело не заканчивается. Управляя бесстрашным Сэмом, нам придется с боем пробивать дорогу к спасению.

Поразительно, но мирный хоббит Сэм в игре орудует мечом не хуже римского гладиатора! Под ударами его клинка орки, гоблины и даже шкафоподобные урук-хаи гибнут, как покорные овцы. Впечатляющие комбо-серии, смертельные выпады и коварные спецприемы, которыми владеет Сэм, живо развеют миф о том, что хоббиты — безобидный народец. Не отстают от мохноногого коротышки и другие персонажи. Например, Гэндальф, даром что маг преклонных годов, мечом и посохом орудует, как заправский нинзя. Помимо врожденного таланта крошить врагов палкой и мечом, старец не забывает и о магии, успешно расправляясь с врагами при помощи заклинаний.

Кроме Сэма и Гэндальфа, вы можете покромить врагов от лица Арагорна, Леголаса, Гимли и даже самого Фродо. Поначалу, правда, все герои владеют лишь парой ударов и одной дистанционной атакой. Гэндальф мечет молнии из посоха, Арагорн и Леголас стреляют из луков, Гимли швыряет топоры, а Сэм кидается ножами. Для приобретения новых приемов и способностей необходимо зарабатывать очки опыта, которые даются за уничтожение всякой нечисти.

Количество получаемого опыта напрямую зависит от скорости уничтожения врагов и числа пропущенных ударов. Проще говоря, врагов надо крошить как можно быстрее, а ударов пропускать как можно меньше. Если все делать как надо, начнет заполняться "шкала ярости", и как только она достигает вожаемой полноты, герой на некоторое время обретет невиданную силу, благода-

ря которой враги начнутдохнуть буквально с одного удара, а очки опыта — прибывать очень быстро. Нечто похожее, кстати говоря, было в *The Hulk* и в *BloodRayne*.

Несмотря на то что удары и комбо-серии весьма разнообразны, практически любое сражение можно выиграть, выучив одну, максимум две "комбы". В пылу схватки подчас просто осуществить замысловатую комбинацию ударов, и в основном приходится орудовать простыми, но эффективными комбо первых уровней. Разумеется, это делает геймплей несколько однообразным, что, впрочем, компенсируется невероятным обилием противников, их разнообразием и недюжинными умственными способностями. Многие супостаты не только ловко владеют мечами, но и умело прикрываются щитами, которые простой атакой пробить не удастся.

Так что игру не пройти, тупо стуча по одной кнопке. Определенное боевое мастерство все-таки понадобится. И не только оно. Хорошую службу сослужит активное использование различных подручных предметов. Например, расставленные в разных местах колья можно метать в особо крепких врагов, а факелы и бадьи с горящим маслом прекрасно подойдут для нейтрализации крупных скоплений противников. Очень удобно.

Всех поклонников фильма, без сомнения, порадует то, что разработчики не поскупились и все три диска буквально под завязку набили бонусами: кадрами из фильма, интервью с актерами, забавными фотографиями со съемок ленты и множеством просто красивых картинок. Бонусы открываются по мере продвижения по сюжетной линии, и это здорово стимулирует пройти игру до конца.

Хорошо, да мало

Единственный неудачный момент *The Return of the King* — управление, целиком унаследованное от *PlayStation 2* и изначально рассчитан-



▲ В игре Гэндальф не только превосходно владеет магией, но и отлично управляется с мечом. Под его мощными ударами здоровенные урук-хаи мрут буквально как мухи.

ное на геймпад. Играть на клавиатуре — адская мука. Выполнение даже простых комбо-ударов сродни подвигу; я уж не говорю о длинных, замысловатых комбинациях, осуществить которые на клавиатуре практически нереально. Так что если вы хотите комфортно играть в *The Lord of the Rings: The Return of the King*, то стоит озаботиться покупкой качественного геймпада.

Игровые уровни интересны и разнообразны, хотя их не так много, как хотелось бы. Каждая группа героев идет своим путем. Хоббитов, то есть Сэма и Фродо, ждет "увлекательный" поход в логово паучихи Шелоб и сражение с этой гнусной тварью, штурм Черной Цитадели и в конце концов гора Ородруин, где и будет уничтожено кольцо. В роли Гэндальфа вам придется помочь энтам разнести крепость Сарумана — Изенгард — и принять непосредственное участие в обороне Минас-Тирита. Ну а играя за отряд Арагорна, потребуются пройти Путем Мертвых, добыть поднят оных на защиту Минас-Тирита, а также совершить ряд полезных деяний, направленных на борьбу с Сауроном и его армией. К сожалению, несмотря на все ухищрения разработчиков, играшка отчаянно коротка. На прохождение *The Return of the King* вы едва ли потратите больше двух вечеров.

С графикой дело обстоит весьма неплохо. Особенно если учесть, что это все-таки порт с приставки. Персонажи хорошо прорисованы, лица героев вполне похожи на физиономии киноактеров-прототипов. И тем не менее приходится признать, что анимация персонажей далека от совершенства, а модели несколько угловаты. А вот пейзажи, без сомнения, удалась: такое ощущение, что они сошли прямиком с кадров фильма. Самые разнообразные световые спецэффекты лишь добавляют ландшафтам красоты. Несмотря на недетскую детализацию персонажей, действие не замедляется, даже когда на экране маячит дюжина врагов.

Музыка в игре — выше всяких похвал. И это неудивительно, ведь геро-

ико-эпические композиции перенесены в игру непосредственно из фильма, саунд-трек которого получил немало восторженных откликов.



На улице ценителей творчества Толкина и всех любителей качественных экшенов пришел праздник в виде отличной игры по мотивам замечательного фильма. Увлекательный геймплей, любимые герои, прекрасная музыка и куча бонусов — вот что такое *The Return of the King*. Единственное, что разочаровывает — уж больно игра короткая. Только разойдешься, войдешь во вкус — а тут уже и финальные титры поползли. Обидно. Да и в плане графики все могло бы быть куда бодрее.

И все же, все же — *The Return of the King* является несомненным претендентом на пополнение вашей игровой коллекции. ■

Дождались?

Крепко сколоченный экшен, вполне способный скрасить пару dullных зимних вечеров. Ну а для фанатов Толкина игра, без сомнения, станет отличным подарком на новогодние праздники.

80% Оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	7.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	5.0
Новизна	6.0

Рейтинг "Манн" **8.0**



▲ Арагорн на пару с Леголасом расправляются с жутким троллем. Впрочем, это он только с виду грозный, а на самом деле весьма неповоротливый и медлительный.

SILENT HILL 3

Олег Ставицкий



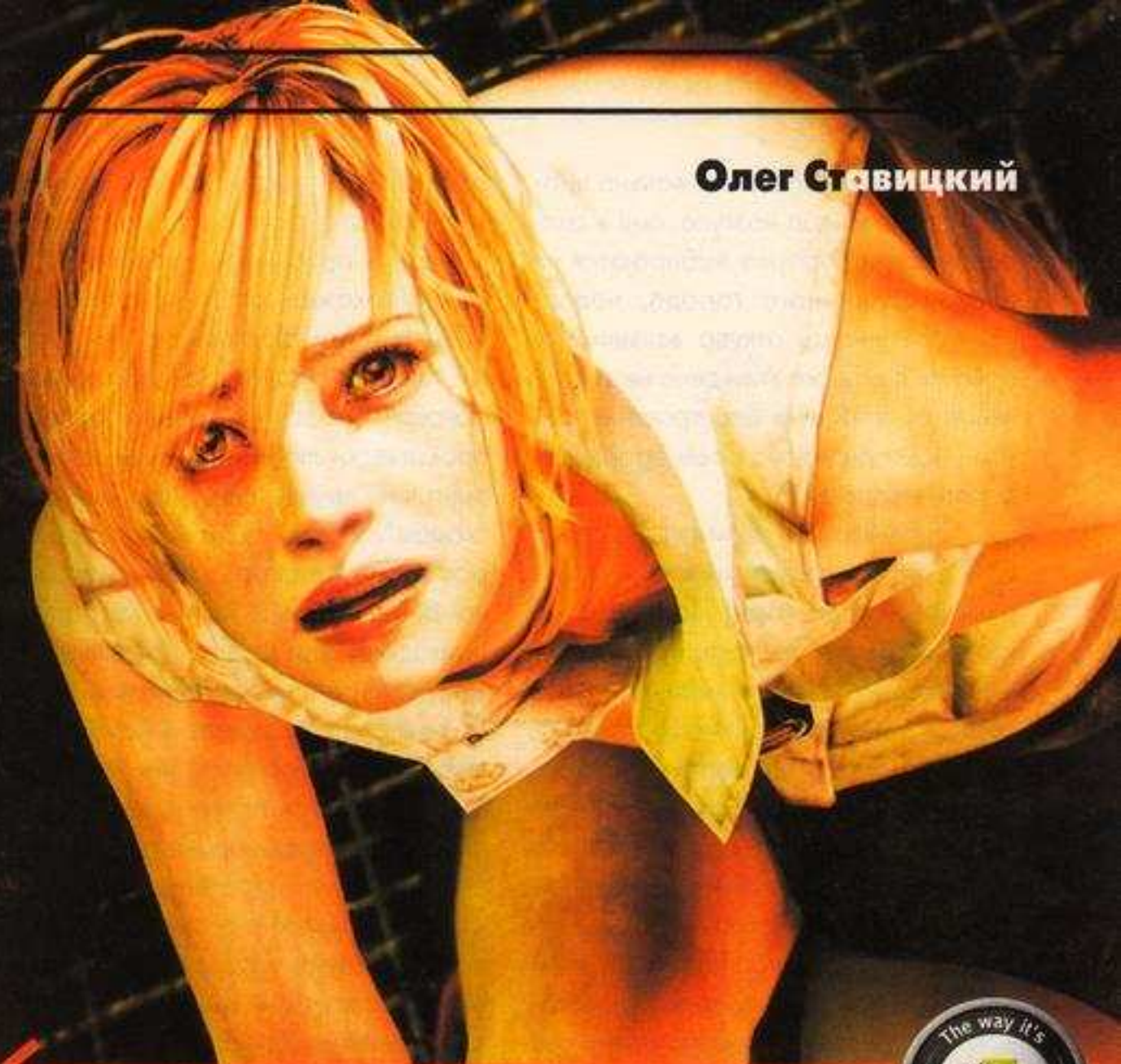
К сожалению, законодательство РФ не позволяет мне надлежащим образом выразить свои ощущения от *Silent Hill 3*. Дело в том, что восторг (если это слово, вообще, применительно к играм серии) зачастую гораздо проще изобразить на бумаге одним-двумя непечатными выражениями, чем препарировать на протяжении трех полос такие хрупкие субстанции, как атмосфера и стиль (а вся прелесть *Silent Hill 3* — именно в них). Но так как нас читают беременные женщины и дети, приготовьтесь — нижеследующий текст изобилует отсылками, именами и прочими культурными явлениями, без существования которых подобное произведение искусства (мы настаиваем!) попросту не могло состояться.

Феномен

Проще всего будет рассматривать *Silent Hill 3* в контексте современного кинематографа. Я, к сожалению, не

знаком лично с Акирой Ямаока, автором и продюсером трилогии *Silent Hill*, но почти уверен, что на его полке стоят коллекционные издания всей фильмографии Дэвида Линча, несколько ранних, наиболее патологических картин итальянского мастера ужаса Дарио Ардженто, последний культурный феномен — «Ведьма из Блэр» («Blair Witch Project», 1999) и, разумеется, фильм, «официально» вдохновивший его на создание трилогии *Silent Hill* — «Лестница Якова» («Jacob's Ladder», 1990) Эдриана Лейна.

Я совершенно искренне убежден, что истинное предназначение искусства — впечатлять, заставить человека переживать сильнее эмоции. Осмысление и работа мозга — вещи глубоко вторичные. Наряду практически со всеми шедеврами Дэвида Линча, *Silent Hill* способен вызвать у игрока совершенно иррациональное, первобытное ощущение страха перед необъяснимым. Никакие зомби из



Жанр:	Survival horror
Издатель:	Konami
Разработчик:	Konami
Похожесть:	Серия <i>Silent Hill</i>
Необходимо:	CPU 1GHz, 256Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1.4GHz, 512Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один DVD
Сайт игры:	www.konami.com/silenthill3



Resident Evil, никакие вирусы и инопланетяне не способны сравниться с ощущениями, когда ты понимаешь, что почва уходит из-под ног, а реальность необратимо трещит по швам.

Silent Hill 3 демонстрирует беспрецедентный эффект солереживания, соучастия, прямого олицетворения с главным персонажем. Проходит буквально десять минут, и вы уже не замечаете разницы между своим «я» и полигональной фигурой, в ужасе дергающей за ручку двери, в то время, как на нее надвигается нечто. И дело тут не в потрясающей графике, не в гениальном саундтреке (обо всем этом, непременно, ниже), а именно в первобытном страхе человека перед необъяснимым. Вы и сами, наверное, не вспомните, какие представляли себе картины, выходя в детстве ночью в темный коридор (путь к туалету непременно пролегал через него). Это забавливо сделал за вас Акира Ямаока.

Весь секрет *Silent Hill 3* именно в манере повествования. Никто не объясняет Хизер — нашей героине — что происходит; красочная заставка не расскажет ей, откуда взялось существо, которое доедает сейчас на ее глазах человеческую голову в магазине женской одежды. Японцы удивительным образом умеют трансформировать привычную нашему взгляду реальность в совершенно запредельный сюр. Плюс — они умело эксплуатируют внутренние социальные страхи современного человека — вспомните оригинал нашумевшего голливудского римейка, «Звонок» (Ringu, 1998) Хидео Накаты, который, фактически, в современном антураже пересказывал детскую страшилку про «черную руку», подменяя ее «таинственной видеокассетой». То же самое на ваших изумленных глазах выворачивает *Silent Hill 3*.

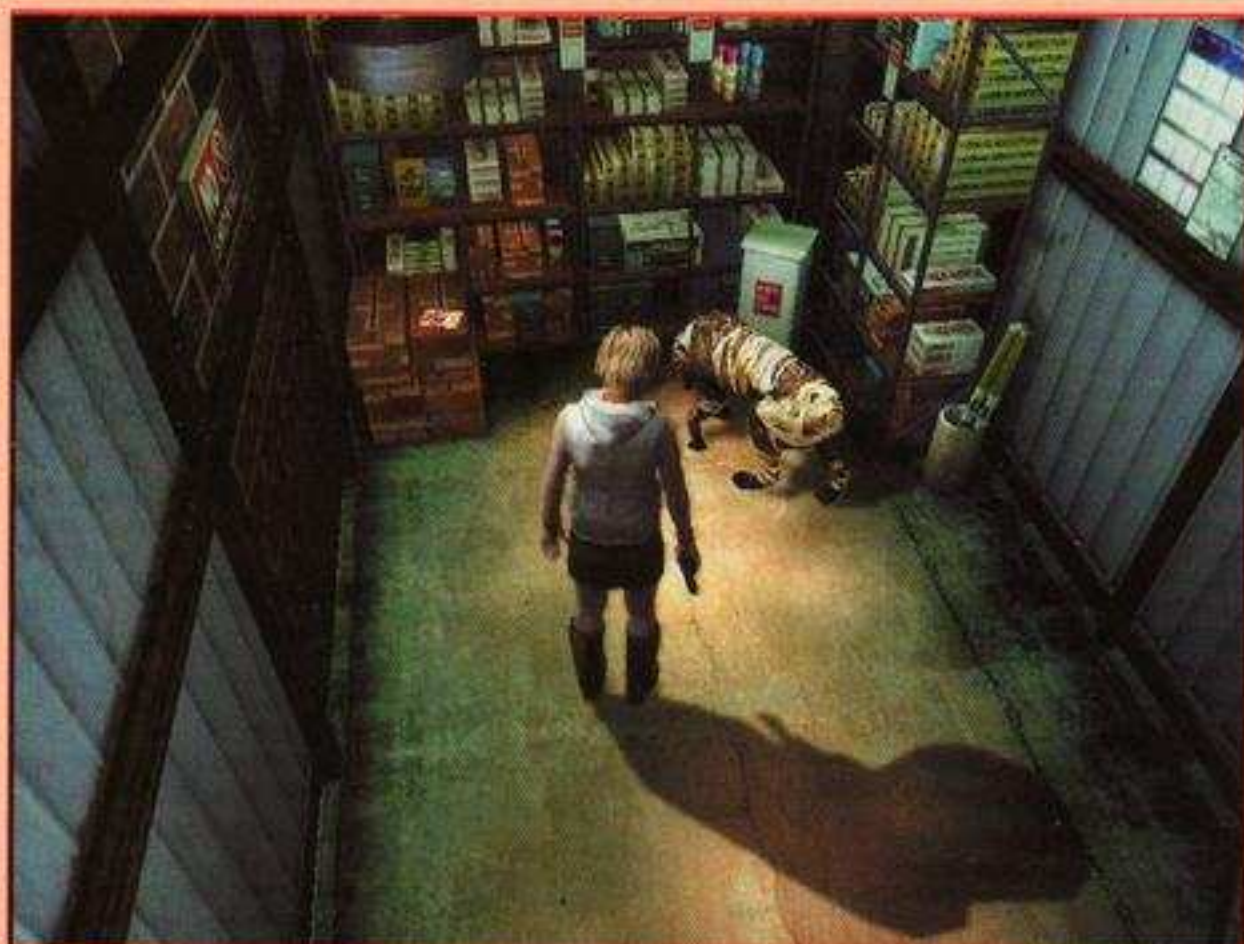
Шоссе в никуда

Обычная семнадцатилетняя девушка Хизер просыпается от кошмара, задремав в кафе. Она щурится на солнце, оставляет рядом с недопитым кофе смятую купюру, звонит папе. Режиссура, графика и саундтрек заставляют смотреть на эти, казалось бы, непривычные для компьютерной игры события с нескрываемым интересом. Стоит Хизер выйти из кафе — и реальность начинает потихоньку «плыть». Откуда-то появляется непонятный мужчина, представляющий себя детективом и требующий несколько минут ее внимания. Хизер, как и подобает семнадцатилетней девушке, подробно объясняет, как и куда ему надлежит отправиться, после чего скрывается в туалете и вылезает в окно, оказавшись на заднем дворе супермаркета. Но стоит ей зайти обратно — реальность, как картонные декорации, рушится, открывая нам настоящую атмосферу *Silent Hill 3*.

Вы в детстве боялись остаться одни в незнакомом месте? А потеряться в магазине? *Silent Hill 3* возрождает эти ощущения с такой легкостью, что становится натурально не по себе.



▲ Фонарь в кармашке у Хизер не просто так — без него в *Silent Hill* просто нечего делать. Разве что быть съеденным в полной темноте неизвестной тварью.



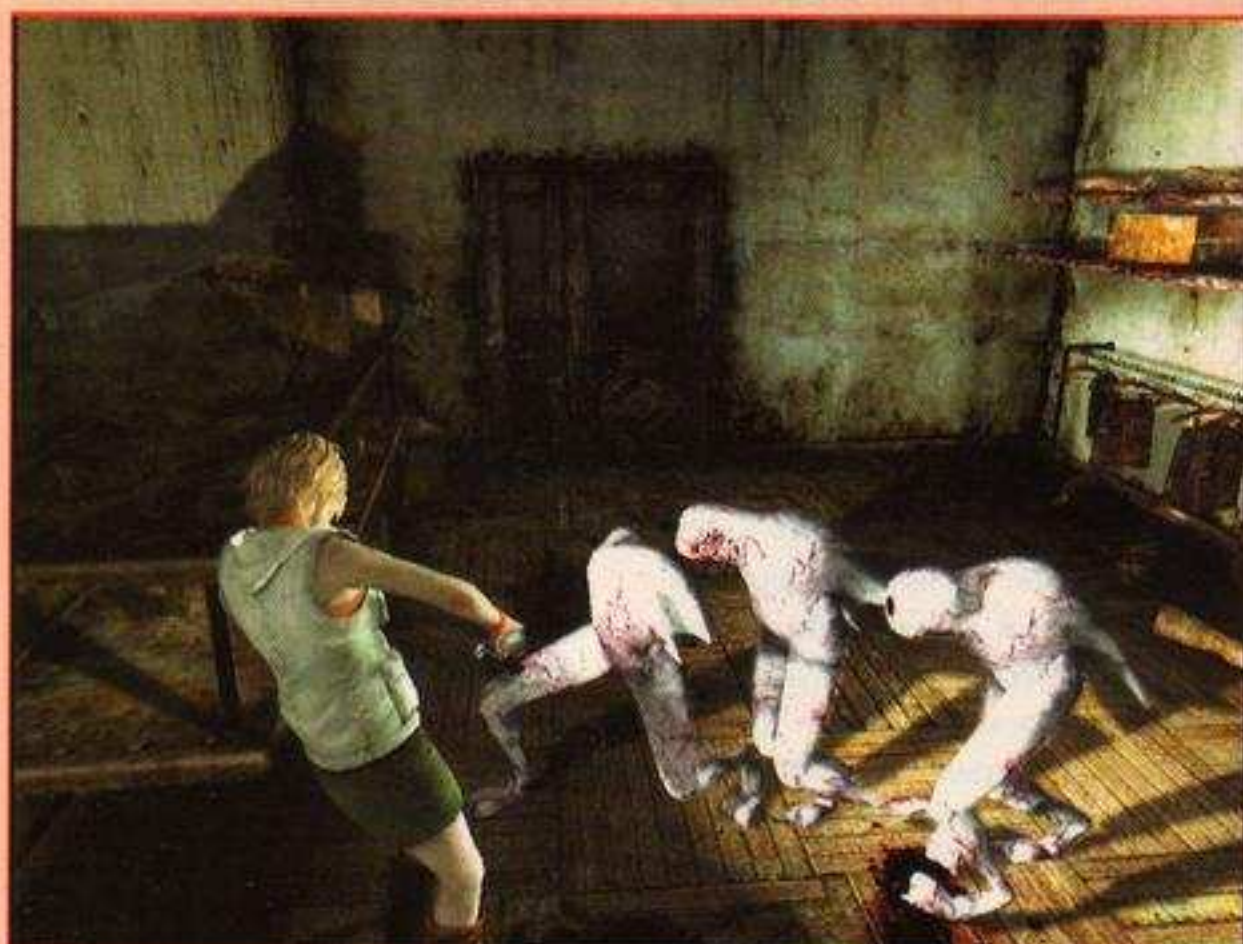
▲ Я не знаю, что там ест бобик, но это совершенно точно не овощное рагу с базиликом.

Кто этот Акира Ямаока? Откуда он знает столько обо мне и моих страхах? Где у него лежит руководство о том, на какие кнопки человеческой психики надлежит надавить, чтобы пробудить в нем самые потаенные, самые скрытые кошмары? Пока мы мучаемся этим вопросом, судорожно считая патроны в обойме пистолета, мир вокруг продолжает стремительно меняться: Хизер вместе с нами задает реальности бесчисленное количество вопросов, не получая на них ни единого ответа. Стены на наших глазах покрываются ржавчиной, только что открытое окно оказывается намертво заколочено, эскалатор ведет прямоком в зияющую пропасть, кто-то невидимый бросает под ноги сломанное радио, которое, согласно доброй традиции, издает статические шумы и помехи при приближении нечто...

Кстати, о нем. Монстры Silent Hill 3 — это отдельная песня. Их запредельный дизайн и совершенно потусторонние стоны и рыки вселяют какой-то совершенно нечеловеческий ужас. Это концентрированный, материали-

зовавшийся страх. Понимаете, когда игра в первый раз сталкивает вас лицом к лицу с высоченной тварью, у которой с бешеной скоростью вращается голова — очень хочется выключить компьютер, накрыться теплым одеялом и навсегда завязать с игровой журналистикой. Все эти щелчки, хлопания и крики совершенно явно пришли не из этого мира. Кого пытал штатный звукорежиссер Konami во время записи подобных... звуковых эффектов — неизвестно, но совершенно ясно, что в ходе записи пострадало не одно живое существо.

Игра с такой легкостью вырывает почву из под ног, что Хизер (вместе с нами) отчаянно пытается ухватиться за любые проявления здравого смысла в царящем вокруг хаосе. В этот момент Silent Hill 3 подсовывает нам первую встречу с первым живым человеком. После диалога с сумасшедшей Клаудией окружающая уже окончательно сходит с ума. Кто Хизер на самом деле? Почему все вокруг пытаются заставить ее что-то вспомнить? Почему при приближе-



▲ Радио — наш детектор агрессивной фауны в этом сумасшедшем мире. Ты знаешь, что за дверью тебя ждет кое-что, чего ты предпочел бы не видеть, — но все равно идешь вперед.



▲ В левом углу, в красных трусах выступает... эээ... нечто. А Хизер, к сожалению, далеко до Майка Тайсона, поэтому она не продержится и одного раунда.

нии к странным красным пентаграммам (по совместительству — места для сохранения — наследие тяжелого консольного прошлого игры), у нее начинаются дикие головные боли? Если бы я рассказал вам на слово больше — мне следовало бы отрезать язык, руки и, заодно, голову. Это нужно узнать и пережить лично.

Два злобных взгляда

Silent Hill 3 — это торжество стиля, атмосферы, повествования, чего угодно, кроме, собственно, геймплея. Впервые мы видим игру, которой откровенно тесно в собственных рамках. Тебе хочется, естественно, завить от ужаса, спрятаться под кровать и, закрыв лицо руками, повторять: "этого все неправда, ничего этого нееет...". Вместо этого приходится тыкаться в бесконечные двери, решать скучные головоломки, доставать ключи и пометать на карте исследованные места.

Ситуацию с геймплеем спасает только грамотно выверенный баланс. Во-первых, по сравнению с предыдущими частями количество притянутых за уши паззлов заметно сократилось, уступив место жестокой бойне. В результате, соотношение головоломок/экшена в процентном выражении теперь составляет приблизительно 70% схваток на 30% "квеста". Существующие головоломки, учитывая общий сюрреализм происходящего, весьма органично вписываются в стиль игры. Silent Hill 3 — это как раз тот счастливый случай, когда обертка спасает содержание. То есть благодаря безукоризненному стилю и тонкой игре на расшатанной психике игрока, атмосфера умудряется вытянуть геймплей, ни на йоту не изменившийся со времен первой части.

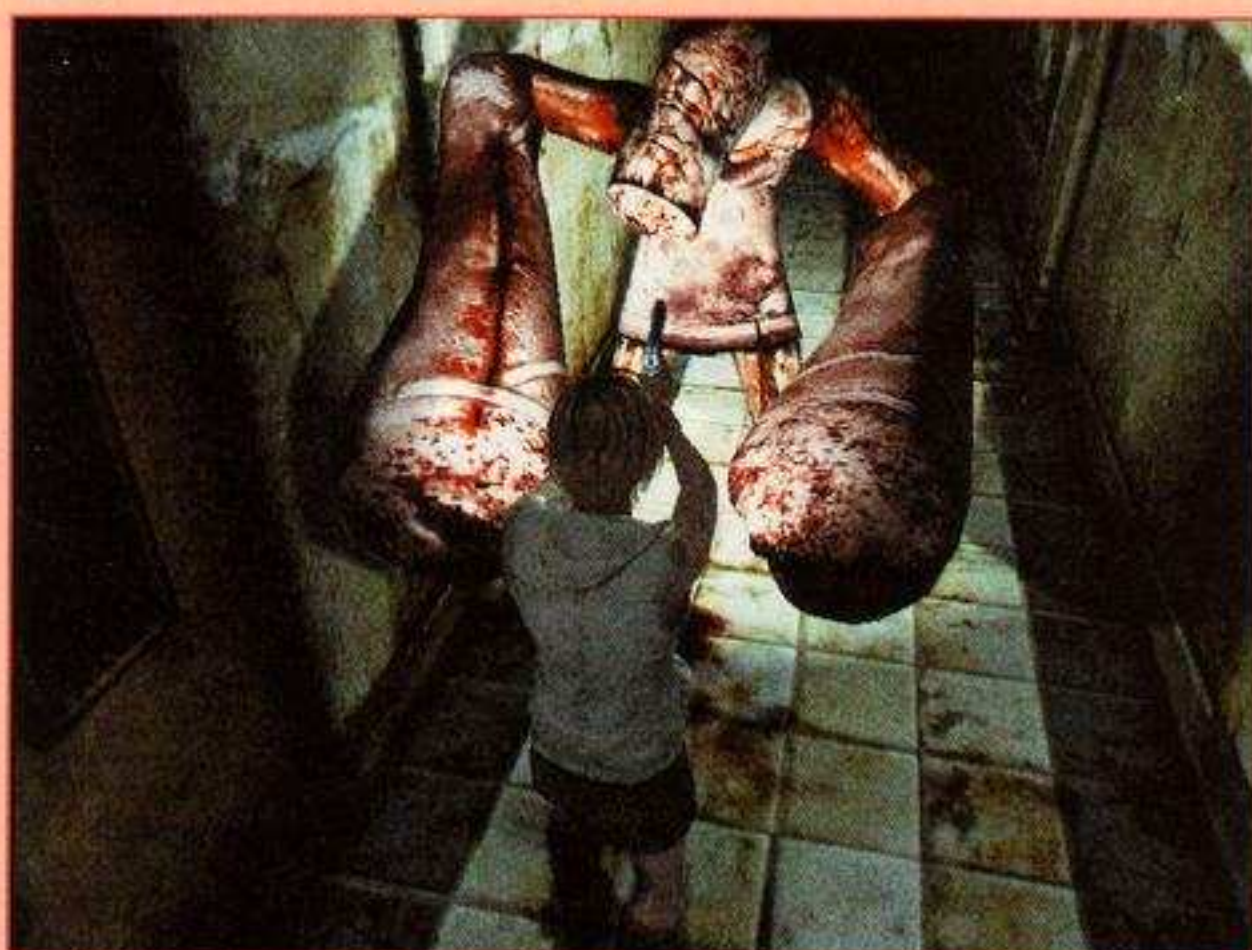
Как это получается — надо видеть. Хизер дрожащими руками толкает очередную дверь и входит в новый коридор. Радио захлебывается помехами. Где-то совсем рядом какое-то су-

щество ест. Мы не видим, что происходит — камера грамотно демонстрирует крупный план лица героини. Шаг вперед — угол обзора резко меняется, и луч фонаря выхватывает в дальнем конце коридора двух безобразных тварей, упоенно вгрызающихся в какие-то кровавые ошметки на полу. Да, это всего лишь игра, а впереди — два кучи полигонов, обтянутые текстурами высокого разрешения, которые, согласно предписанному им скрипту, бросятся на Хизер, стоит ей дойти до середины помещения... Но в тот момент мы ничего этого не знаем. Вле-





▲ Пэкмен, ага? Но не подумайте, в Silent Hill 3 юмора нет и в помине — через секунду эта тварь пребольно вцепится в ногу.



▲ Пистолет против этого джентльмена — все равно что пугач против носорога. Бедной девушке осталось жить считанные секунды.

реди — нечто. У него, кажется, две головы, но точно не разобрать — луч фонарика дрожит, а подойти ближе — страшно. Оно что-то ест. Не знаю, что это — отсюда не видно, но точно не вегетарианское рагу из брокколи со шпинатом...

Разум пытается напомнить, что это всего лишь игра, причем с морально устаревшим геймплеем. И моя задача — найти за одной из этих дверей что-нибудь, чем можно опустить лестницу на второй этаж, но я ничего не могу с собой поделывать, потому что впереди, черт возьми,

два собакообразных чудовища в крошечной темноте едят что-то, и мне очень, очень, ОЧЕНЬ страшно!

Экшен очень четко выверен и просчитан. Боеприпасы больше не лежат безмятежно в каждой второй комнате — вы найдете заветную коробку с патронами ровно в тот момент, когда только что в истерике разрядили последнюю обойму в голову отвратительной собаки, добили ее каблуком и судорожно кинулись в близлежащую комнату, спасаясь от второй такой же, прибежавшей на шум. Мозг отчаянно пытается объяснить вам, что все это было просчитано и задумано с самого начала, что авторы именно так и планировали... но вы отказываетесь слушать. Вы знаете одно — у вас кончились патроны, а на столе лежит спасительная коробка. Это все, что вам сейчас нужно знать...

Определенные нарекания вызывает управление. Хизер неохотно следует нашим указаниям, вяло разворачиваясь, пока мы истерично елозим мышкой, отчаянно пытаюсь хоть как-то ускорить этот процесс. Как это ни смешно, но подобный недостаток лишь добавляет геймплею адреналина — когда на тебя несется три агрессивных представителя местной фауны, в кармане из оружия один лишь перочинный нож, а аптечек в ближайшее время не предвидится — нервные клетки уничтожаются с удвоенной скоростью.

Малхолланд драйв

В какой-то момент я умудрился взять себя в руки, и оценить Silent Hill 3 с объективной точки зрения. И хочу по этому поводу сообщить следующее. Это, определенно, "игра не для всех". Далеко не каждому придется по вкусу провести добрую половину игры в полном непонимании происходящего, прорубаясь сквозь полчища монстров, словно сошедших с картин Гигера и Босха, и не находя ответов на бесконечные вопросы. Вполне

возможно, что атмосфера тотального сюрреализма не вызовет у некоторых должных восторгов. Кто-то будет возмущаться по поводу бесконечных закрытых дверей, повторяющихся врагов и непонятно откуда взявшихся головоломок. Все это так. Таких людей — большинство. И именно поэтому Дэвид Линч до сих пор не обладает огромными бюджетами и не получил Оскар за гениальный "Малхолланд Драйв" (Mulholland Dr., 2001).

Так что понравится вам игра или нет можно узнать лишь одним-единственным способом — попробовать Silent Hill 3 на зуб. В худшем случае вы удалите ее и никогда о ней не вспомните. В лучшем — получите одно из самых сильных культурных потрясений в вашей жизни.

У Silent Hill 3 на месте все необходимые атрибуты современной высокобюджетной игры. Графика вызывает исключительно бурные овации: да, текстуры на стенах несколько подкачали, а общая архитектура — чистой воды нагромождение обычных бытовых помещений... Но — беспрецедентная детализация моделей, динамические тени (если бы вы видели, как скользит свет от фонаря Хизер по стенам абсолютно темной комнаты!) и отменная анимация движений (тут явно не обошлось без motion capture).

Помимо прочего — просто гениальное звуковое сопровождение... Но самое главное — музыка. Серия Silent Hill всегда славилась отличным саундтреком, а в третья часть в этом плане достигла каких-то астрономических высот. В результате, помимо двадцати с лишним инструментальных тем (здесь и эмбиент, и грязный нойз, и вязкий трип-хоп с неожиданными клавишными переборами), специально для Silent Hill 3 были записаны три трека с чертовски сексуальным вокалом Мелиссы Уильямсон. Лицензионная копия игры, к слову, комплектуется дополнительным CD с саундтреком, который, поверьте, совершенно спокойно можно слушать

вне контекста самой игры.



Подводя итоги: мы имеем на руках без преувеличения гениальную игру с беспрецедентными для жанра, как пишут наши западные коллеги, production values (то есть производственными затратами). Безусловно, Silent Hill 3 — не всенародный хит, и ей не светит уместиться на полке между Warcraft III и Half-Life. Это, позволю себе столь пафосное определение, "арт-хаус от мира компьютерных игр". И если вышеуказанные игро-бренды являют собой аналог высокобюджетных блокбастеров, то Silent Hill 3 — это наш с вами "Твин Пикс" (Twin Peaks, 1990) или "Голова-ластик" (Eraserhead, 1977).

Совесть не позволяет мне объявить игру "хитом зимы" или наклеить какой-нибудь аналогичный ярлык. Ей

Дождались?

Третья часть единственного в своем роде произведения искусства от мира компьютерных развлечений. Самая страшная игра со времен Silent Hill 2.

100% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 10.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 7.0

Новизна

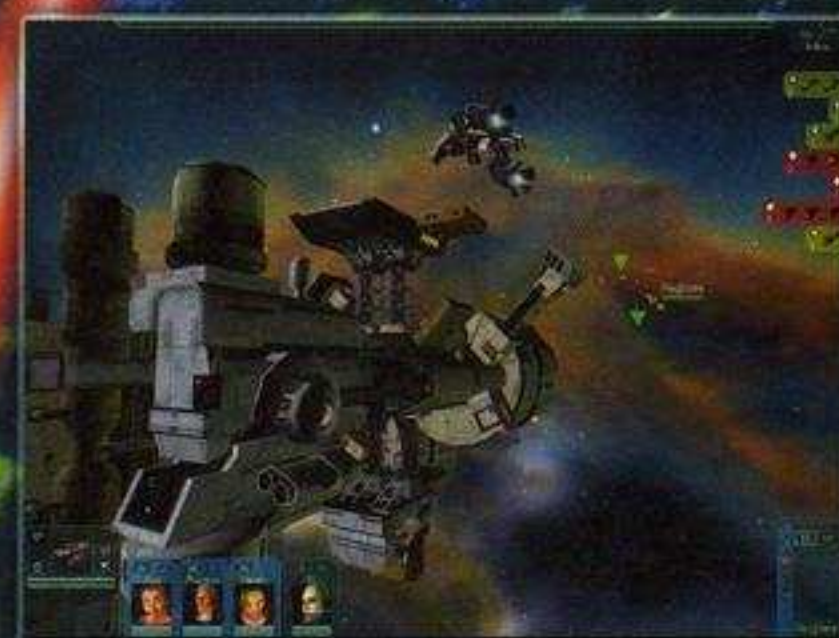
●●●●●●●●●● 4.0

Рейтинг "Манин" 9.0



ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ

- Космическая стратегия с элементами RPG
- Восемь персонажей, обладающих уникальными способностями и умениями
- Более 40 типов космических кораблей
- Четыре десятка миссий, объединённых нелинейным сюжетом



BROKEN SWORD

THE SLEEPING DRAGON



Жанр:	Квест
Издатель:	TRO
Разработчик:	Revolution Software
Похожесть:	Серия Broken Sword, Escape from Monkey Island
Необходимо:	CPU 750MHz, 128Mb, 64Mb Video
Желательно:	CPU 1,2GHz, 128Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.brokenswordgame.com

Позвольте начать нашу сегодняшнюю концертную программу одним маленьким буффонным номером с разоблачением. В последнее время появилась мода сравнивать все квесты, вышедшие после лета 2003 года (а вышло их, наверное, аж пять или шесть штук), с *Syberia*. "Это — хуже, чем в *Syberia*, это — почти как в *Syberia*, а это — совсем как в *Syberia*, но все-таки не как в *Syberia*..." А ведь если судить по большому счету, то "Сибирь" мистера Сокала никак нельзя назвать выдающимся квестом. Выйди он в середине девяностых — моментально затерялся бы где-нибудь между *Dragon Sphere* или *Beneath a Steel Sky*, а к сегодняшним временам благополучно канул бы в Лету. Но — ему повезло. Он появился в ту пору, когда классические адвенчуры давно умерли, а их рожки-да-ножки растащили по норам мелкие хищники из

смежных жанров — экшены и RPG.

Знаете, если две девицы из творческого кружка при ПТУ шарикоподшипникового завода вдруг сколотят ансамбль и запоют песенки в стиле диско, то моментально прославятся. Почему? Потому что в XXI веке уже никто не поет диско. Точно так же никто не делает квесты. Мы ни в коем случае не наезжаем на "Сибирь", но в условиях тотального безрыбья лавровые венки могут отхватывать даже те игры, которые в условиях здоровой жанровой конкуренции выглядели бы довольно средние. И поэтому отрадно, что именно сейчас вдруг начали появляться квесты, которые одинаково хорошо смотрятся и в полном жанровом одиночестве, и на фоне иконостаса именитых предков. Настоящие квесты. Такие, как отрецензированный где-то

неподалеку Uru или, например, *Broken Sword: The Sleeping Dragon*.

Поэтому торжественно клянусь: друзья, далее в этом тексте не будет ни одного слова про Сибирь, автоматы, механические игрушки и город Аралбад. Заводной поезд заржавел, мамонт сдох — и хвост облез. С выходом третьей части *Broken Sword* нам с вами стоит серьезно задуматься о смене идолов и ориентиров.

Меня зовут Элвис, я — король рок-н-ролла

Честно говоря, сейчас, когда уже следует переходить к сути дела... переходить отчаянно не хочется. Это как если бы за месяц до Нового года вам рассказали, кто и что положит под елку. Нет желания портить сюрприз, мешать своим рассказом первому знакомству с *The Sleeping Dragon*. Поэтому дальше попробую по возможности кратко и сухо.

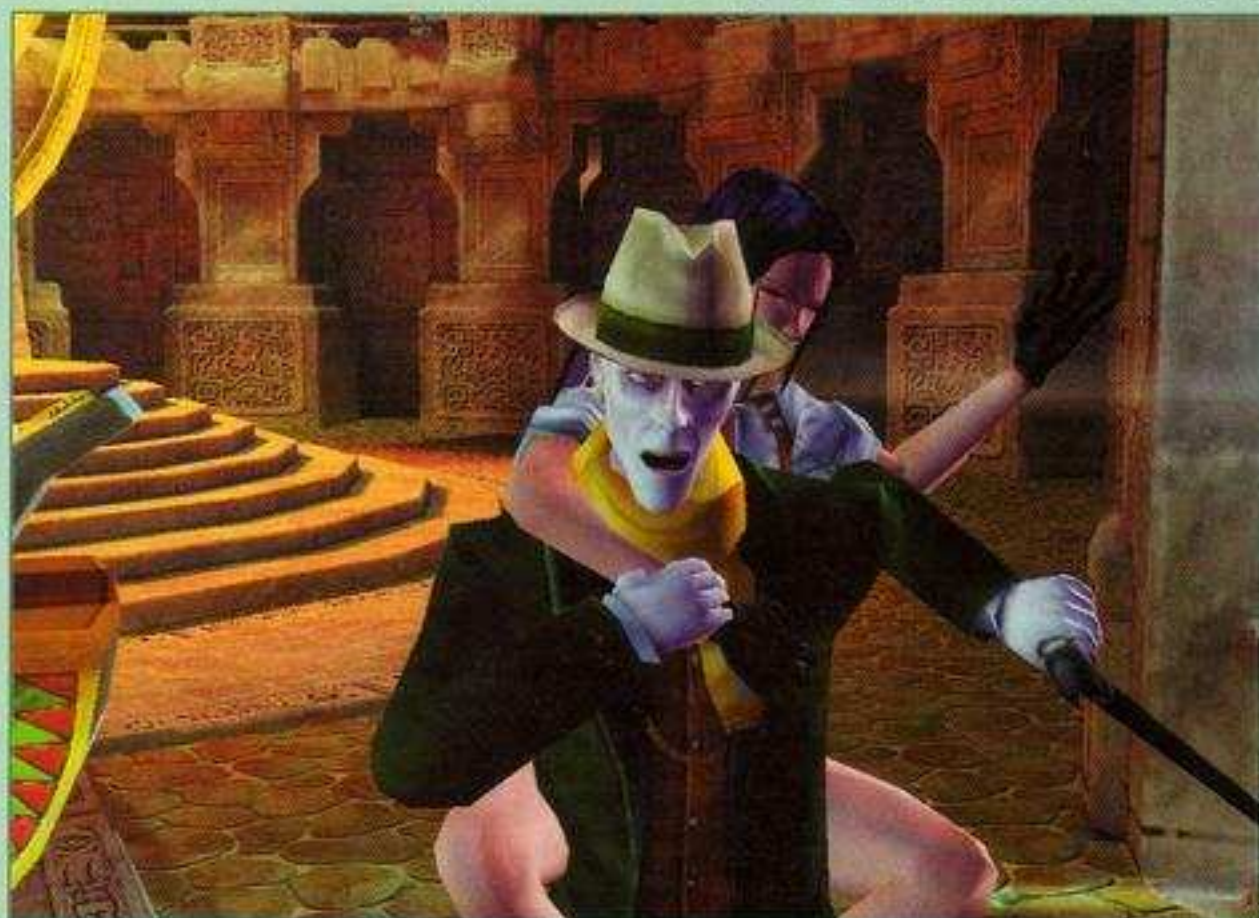
Итак, третья часть знаменитого *Broken Sword*. Третье по счету приключение адвоката из Айдахо Джорджа Стоббарта и парижской журналистки Николь Коллард — давних друзей (да-да, именно "друзей": что кто-то там страстно обнимался в конце первой части — не в счет!) и отчаянных искателей приключений на свои задницы. Когда-то они разрушили злое ордено неотапливателей, потом — остановили культстов древнего ацтекского божка Теткацлипоки, и вот теперь, откуда ни возьмись, всплывает древняя кельтская легенда о спящем драконе, а на горизонте появляется очередной злое бармалей с амбициями властелина мира. Рассказать больше — ни-ни, никак нельзя. Только

— тс-с-с! — скажу лишь, что история *The Sleeping Dragon* тесно переплетается с первой частью серии, и на протяжении игры нам придется повстречаться со многими старыми знакомыми, совершить еще один рейд в убежище тамплиеров (теперь — первейших союзников), побывать на Монфасоне и так далее и тому подобное...

Не секрет, что после заявления разработчиков о "мультиплатформенной ориентации проекта", а также о "введении в геймплей экшен- и стелс-элементов" у большей части потенциальных покупателей моментально приключился нервный срыв. На робкое фанатское "а может, не надо?" авторы сурово отвечали "сделаем-сделаем!.." И сделали.

В итоге получилось то, что вы можете в полной мере наблюдать на окрестных скриншотах: роскошное 3D, потрясающие тени и гипер-детализированные модели персонажей. Отрадно, что во время сложной операции по переходу в третье измерение игра не потеряла своего неповторимого очарования, удивительного шарма, солнечной атмосферы. Конечно, полностью атрофировалось мышинное управление, появилась свободная и не всегда удобная внешняя камера а-ля *Silent Hill 3*... Но по духу это все тот же *Broken Sword*, и это — главное.

Что же до прочей псевдоприставочной мишуры, то особого вредительства со стороны консолей замечено не было. Экшен-элементы сводятся к развлечениям типа "нажми определенную кнопку в определенный момент" — нечто подобное было в шайтан-игре *Shenmue*, культовой в параллельном приставочном мире. В целом звучит дико, но придает игре динамики, столь дефицитной в квестах. Выглядит все примерно так: скажем, перед Нико стоит киллерша и читает



▲ Собственно, в этом и заключается весь местный экшен-элемент: прыгнуть сзади на главного героя и люто наступать ему по шляпе.

монолог. Где-то внизу экрана вдруг на секунду появляется иконка — щелк! — киллерша получает по носу дверцей холодильника, хватается за пистолет, затевает драку, и вдруг — новый сигнал: щелк! — Нико хватается сковородку и лихо закрывается от летящей пули. Если не делать вовремя этот “щелк!” — летальный исход обеспечен.

Со стелс-элементами вышло хуже. Начиная примерно с середины игры вам то и дело придется вообразить себя каким-то недо-Сэмом-Фишером, отчаянно давить кнопку “красться”, прятаться за ящиками и просчитывать траектории променадов бдительных патрулей. Шаг влево, шаг вправо карается моментальным расстрелом на месте — в этом плане характер местных секьюрити сквернее, чем у функционеров из ВЧК.

Как надо

Игрой совершенно не хочется восторговаться как “представителем вымершего жанра” или же как “третьей частью знаменитой квестовой серии”. Да будь она хоть трижды “последний из могикан” и четырежды Broken Sword — такими челобитными не пробить чугунное рецензентское сердце. Главный изюм — совсем в другом. В этом квесте никто не попросит вас смазывать китайские палочки китовым жиром и соорудить из них систему рычагов, чтобы запустить мельницу и размолоть в жерновах таблетку аспирина. Никто не заставит наливать под краном ведро воды и разбавлять в нем аспириновый порошок, чтобы потом смешать все это с кремом для загара и двумя пачками корицы и таким образом создать альтернативное топливо для бензопилы. Никто и не подумает забавлять вас “юмористическими” диалогами с бродячей трупой трансвеститов (один из которых — бывшая звезда баскетбола), заставляя перемешивать снадобья в лаборатории очередного чокнутого профессора, бродить по ночным райв-клубам, участвовать в конкурсах “кто



▲ Напряженный момент, сцена четвертая. Участвуют: два главных героя, один злодей, одна злодейка, которая предала злодея, и еще один бывший злодей, который перевоспитался и стал хорошим. Я говорил, что в игре закрученный сюжет?

быстрее надует презерватив”, а также носить в карманах двенадцать индийских статуэток, семь бутылок орехового масла, пять вечерних платьев, рулон обоев и крышку от унитаза.

Ребята из Revolution Software просто знают, как правильно делать квесты. Чтобы загадки были логичными и решение каждой занимало не больше десяти минут; чтобы сюжет был захватывающим, но не про чмо-дан долларов и киллера-мексиканца; чтобы герои были интересными людьми, но не отставными детективами по профессии; чтобы путешествия были по всему миру, но не ради поиска мантировки в Нью-Йорке для взлома шкастукли где-нибудь в Нью-Мексико; чтобы, наконец, в игре был юмор, но не “сортирный”, “молодежный” или черноземно-петросянистый.

Квест, простой и доступный, как интеллектуальное телешоу “Самый умный”, и в то же время изящный и увлекательный, как бывшие авантюры от золотой курочки LucasArts. Нужно открутить шуруп — возьми отвертку,

нужно смазать петли старой решеткой — сседи масло из настенной лампы, нужно пошутить — пошутить смешно, не вспоминая бородатых анекдотов. Словами это сложно передать, хотя... Хотя попробуем такое определение: “квест, в котором вы ни разу не почувствуете себя идиотом”. Он не простой, боже упаси. Он — логичный. Все, что он просит от игрока, — поступай так, как поступаешь в повседневной жизни, и улыбайся там, где заметил шутку. Он — не навязывается и уже только за это достоин возведения в пантеон самых человеческих игр всех времен и народов.

Еще один сугубо положительный момент: если The Sleeping Dragon и апеллирует к избитым жанровым клише, то делает это на редкость изящно и стильно. Скажем, задачка: запертая дверь, с обратной стороны замочной скважины — ключ. Понятно даже оленеводу — нужно засунуть под дверь газету и протолкнуть ключ какой-нибудь проволокой. Да, все так и происходит... только перед началом операции Нико во всеуслышание признается, что этот трюк настолько старый, что уже порядком наскучил почтенной публике. Или еще одна классическая сцена: египетская гробница, перед входом в воздухе материализуется некое существо и загробным голосом начинает вещать, что оно, дескать, бог Анубис, хранитель покоя фараонов. Пока существо страшит испытаниями и сулит жуткие муки всем, кто не разгадает его загадок, между героями происходит примерно такой диалог: “О, ты глян, древнеегипетская голограмма”. — “Тише — обидится!” — “Да брось, это же записи, он эти байки уже раз сто, наверное, повторял”. Вся торжественность момента стремительно сходит на нет, и после такого бодрого вступления совершенно не обидно потом решать старую как мир загадку Анубиса про лодочника, волка, козу и капусту.

Но вот в чем знаменитое квесто-

вое чутье разработчиков дало реальную слабину, так это в головоломках а-ля Tomb Raider. Ну, вы помните подобные развлечения: расставить ящики “лесенкой”, подвинуть каменные блоки “треугольником”, сгруппировать коробки “квадратом”... И ладно бы один, пусть два раза... За всю игру вам придется перетаскать столько ящиков, что взводу профессиональных грузчиков хватит на год. Вам придется таскать ящики в подворотнях Парижа, в песках Египта, в усадьбах Праги, на постоялых дворах провинциального английского городка и даже в диких джунглях Конго. “Ящики вокруг света”, “Клуб путешественников с ящиками”, “Путевые заметки докера второго разряда”... Честное слово, эти утомительные головоломки с перестановками проклятых дощатых коробок — одна из тех немногих причин, почему The Sleeping Dragon сегодня лишен десерта и заслуженных десяти баллов.



И что же в итоге? Пожалуй, квест года. Интересный, умный, интригующий. Квест, который проходишь за два вечера, но на одном дыхании. Квест, который отлично помнит свои корни, но не пытается отчаянно за них держаться. Квест, который очень грамотно эксплуатирует все новомодные “элементы”, но не скатывается до попсы-эстрады.

The Sleeping Dragon — это веселое автомобильное путешествие в небесный Лас-Вегас сквозь пустыню жухлых кактусов мертвого жанра... Когда все вокруг носятся на “харлеях” и наяривают хэви-металл, он сидит в кабриолете и играет рок-н-ролл. Причем играет очень хорошо. Как Король. ■

Дождались?

Царь-квест интернетил — по-английски смешной, по-американски захватывающий, по-французски изобретательный. Живой Элеус Пресли жанра. Король нашего с вами рок-н-ролла.

95% оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 9.0

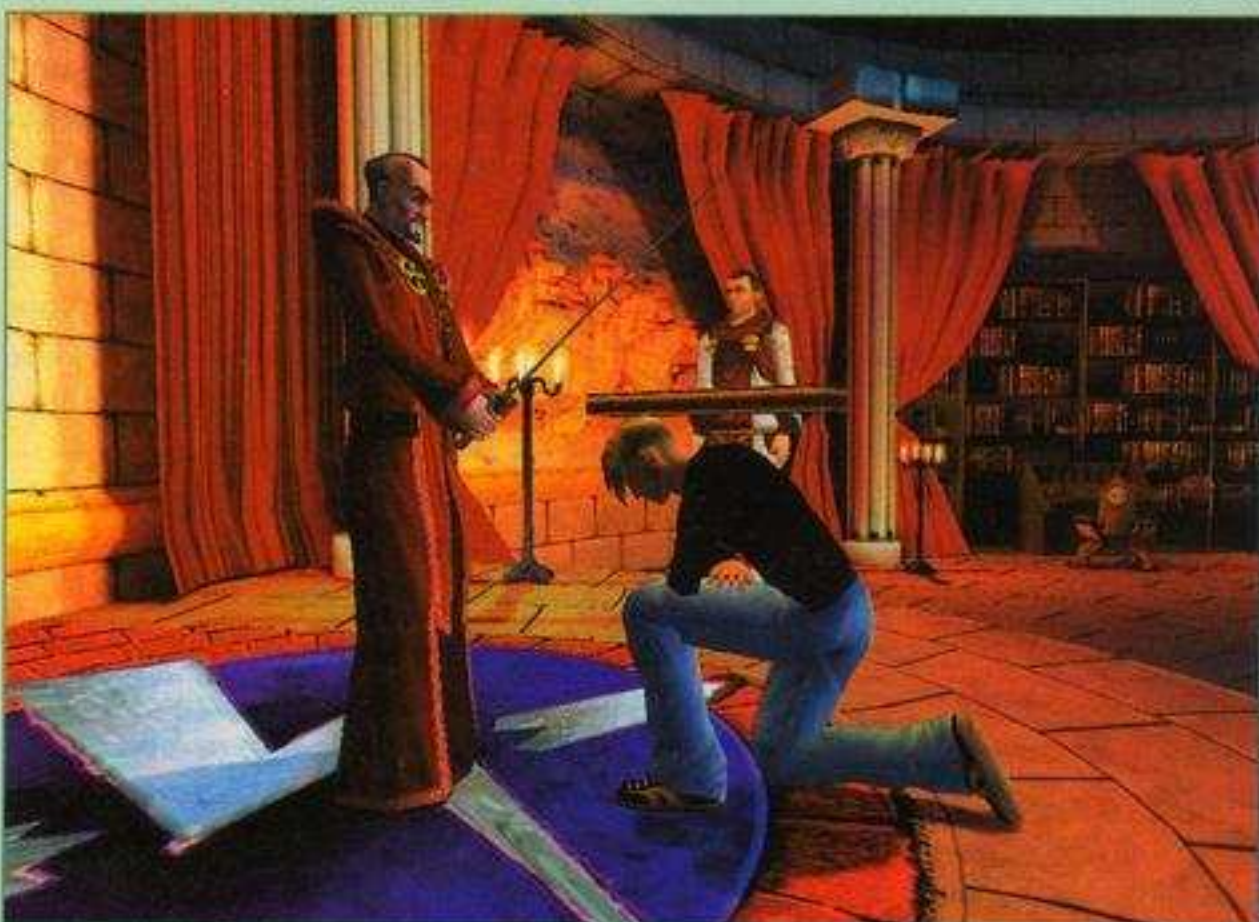
Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг “Мани” 9.0



▲ Быть рыцарем, пусть и тамплиером, не так уж и плохо. Помимо очевидных бонусов вроде обращения “сэр”, Джорджу также полагаются меч, сбруя и родовые земли где-нибудь в пыльном Айдахо.

URU

AGES BEYOND MYST.



Однажды, когда вам станет скучно, вы возьмете с полки первую попавшуюся книгу. Возьмете без всяких видимых причин — просто потому, что понравился синий корешок. Вы откроете книгу и узнаете историю про древнего царя, который искал Покой. Дни и ночи бродил он мрачный по дворцу, потерял сон и забросил все государственные дела. К нему шли лекари и врачеватели, не находили причин недуга и только разводили руками. Тогда царь велел привести самого искусного мага и приказал тому написать книгу, волшебную Книгу, внутри которой он и найдет Покой. Несколько месяцев (а месяцы в те времена были не в пример длиннее нынешних) древний старец придумывал новый Мир, рисовал в воображении удивительный летний сад, который был прекраснее всех садов на свете. Он обратил свои мысли в слова и сотворил Книгу. Щедро наградив мага, царь дни и ночи напролет просиживал в своем саду, покидая пределы вечного Покоя толь-

ко ради самых неотложных дел.

Завистливые братья царя подкупили злого кудесника, который дописал в Книгу всего две строчки — и, откуда ни возьмись, в летнем саду появилась смрадная пещера, из недр которой сотни отвратительных подземных созданий устремились на солнечный свет. Царь раскусил заговор, велел позвать братьев и сказал им: "В моем саду поселились страшные существа — я не знаю, как с ними совладать, и поэтому прошу помощи у вас, моих братьев. Если вы убьете всех чужаков, я отойду от дел и передам всю власть в ваши руки". Завистники живо согласились помочь, вооружились мечами, и как только последний из братьев оказался в саду, царь захлопнул Книгу и сжег ее на костре...

Час игрового времени, четыре головоломки — эта история промелькнет и забудется навсегда. Маленькая вселенная, Мир с большой буквы, удивительный летний сад, который вы пройдете за шестьдесят минут и ни-

Жанр:	Квест
Издатель:	Ubisoft
Разработчик:	Cyan Worlds
Похожесть:	Серия Myst
Необходимо:	CPU 800MHz, 256Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1,2GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	http://uru.ubi.com



когда больше не вспомните о древнем царе и его братьях. Вы вернетесь в свой дом на летающем острове и положите синий томик на пыльную полку. Вы — "книжный червь", пожирающий Миры. Библиотечный Индиана Джонс, завоеватель глав, покоритель фраз, властелин абзацев. На самом деле вы не хотите приключений, вы — как тот царь — ищете Покой. Может быть, он притаился за тем зеленым корешком? Или внутри фолианта с золотым тиснением? Вы не знаете и поэтому каждый раз берете с полки первую попавшуюся книгу.

Вы открываете книгу, и все повторяется сначала...

Большая литература

Давным-давно, кажется, лет двенадцать тому назад, никому не известные братья Рэнд и Робин Миллеры сделали игру под названием *Myst*. Игра занимала один CD (целый компакт-диск, представляете?!), и, по сути, представляла собой набор из нескольких сотен красочных слайдов и нескольких десятков несложных головоломок. "Наколенный" сюжет-запятая-минут, атрофированное видео, самопальная озвучка, практически полное отсутствие анимации... Экспериментируя на модной ниве мультимедиа, братья не могли даже предположить, что сделали на самом деле. Сотворили Историю, сотворили Мир, сотворили Культ, который живет до сих пор. Пять лет безоговорочного правления на первых местах мировых

чартов, сотни наград, признание от самого Билла Гейтса и скромная строчка в книге рекордов Гиннеса — "самая продаваемая игра в мире".

Сюжет про полумага-полуученого Атруса, который создавал Живые Книги, маленькие механические Миры, полные загадок и головоломок, пришелся по вкусу играющей публике. Вселенная "Миста" — огромной библиотеки Миров — обросла легендами, обзавелась собственной хронологией, историей и мифологией. Миллионы игроков променяли развеселые квесты (а начало девяностых считается золотым веком жанра) с их обаятельными персонажами и остроумными диалогами на молчаливый, размеренный *Myst*. Все отправились на поиски Покоя — человечество дружно ударились в медитацию.

Многие пытались идти по тому же пути, но ничьи игры не были такими же легкими, изящными и умными, как творение дуэта Миллеров. Шло время, за *Myst* пришел *Riven*, за *Riven* — *Exile*, за *Exile* — 3D-римейк оригинала, *realMyst*, и вот сегодня — полноценная четвертая часть, *Uru*.

На первый взгляд, концепция игры осталась прежней. Мы — некий безымянный "книжный путешественник" — странствуем по Мирам, решаем головоломки (не какие-то там задачки с использованием предметов, а самые настоящие зубодробительные "пазлы"), изучаем древние манускрипты и пытаемся разгадать тайну исчезновения древней расы да'ни. Но это на первый взгляд. Если



▲ Все, что осталось от могущественной расы да'ни — разговорчивые голограммы. Впрочем, в Мире Вечного Одиночества радуешься и таким собеседникам.

копнуть глубже, становится ясно: игра здорово изменилась.

Во-первых, разработчики сохранили курс, заданный *realMyst: Uru* — это не набор пререндеренных локаций, а самый настоящий трехмерный мир. 3D значительно усложнило ориентацию в пространстве, и авторы пошли на еще один серьезный шаг: прикрутили к игре свободную камеру и вид от третьего лица. Шокированы, ветераны? Только не нужно паники на судне! Поначалу может показаться, что внешне игра теперь похожа на, прости господи, экшен, но ребята из *Cyan Worlds* — большие умники по части вероятных продаж; они подумали обо всей потенциальной аудитории. По легкому нажатию заветной кнопки "вид со спины" превращается в привычный "от первого лица", а хитрая навигация — в набор клавиш WASD. Вперед-назад-влево-вправо — что может быть проще? Снова что-то не так? Алле-оп — два щелчка в пунктах настроек, и управление а-ля *Tomb Raider* уже становится а-ля *Broken Sword 3*. Плачете по классическому мышному интерфейсу? Не беда — пара кликов в том же меню, и вот уже главгерой послушно бредет по экрану вслед за курсором.

Uru — удивительный пример хорошего отношения к игроку. Вы не понимаете — вам подскажут, вам непривычно — сделают, как захотите. Вы не в курсе всей этой лабуды насчет волшебных Книг — научат, объяснят и введут в курс дела. Первый игровой Мир так и вовсе превращен в своеобразный tutorial — вещь для *Myst* просто неслыханную. Если где-то застрянете — толстый дачник Эдди всегда даст подсказку и направит на путь истинный...

Понимание приходит значительно позже. Все это дружелюбие — лишь отличный маскарад. Едва вы научитесь управлению, разберетесь с игровыми задачами и поймете смысл Книг — игра схватит за шкуру и забросит

в самый омут событий, где нет уже ни дачников, ни подсказок, а лишь Миры, Книги и головоломки. Таков местный обычай — каждый, кто выдержал курс молодого бойца, моментально отправляется на передовую.

Библиотека имени...

Разложить сказочную атмосферу *Uru* на стандартные составляющие "графика-музыка-звук" просто не позволяет совесть. Прелесть всех игр серии *Myst* именно в гармонии окружающей среды, удивительном "симбиозе всего со всем".

Мир Гигантских Грибов — солнце, которое совершает полный оборот за две минуты и без усталости поднимается и скрывается за горизонтом, таинственные звуки болот, тихий перезвон в воздухе. Здесь нам предстоит решать головоломку с рычагами.

Мир Спящего Леса — тысячелетние деревья, кроны, закрывающие небо, тусклые полосы света из-за ветвей, сухое шуршание желтых листьев под ногами. Здесь придется настраивать огромное увеличительное стекло.

Мир Красного Песка — горячие потоки лавы, колющие вьюны на скалах, прекраснейший водопад и пронзительный свист гейзеров. Здесь при помощи системы клапанов понадобится укротить подземную паровую машину.

Мир Пустыни, Мир Зимы, Мир Летнего Сада, Мир Зброшенного Города... За каждым Миром кроется История, каждая новая Книга — как маленькая Библия: со своими маленькими Бытием, Исходом и Апокалипсисом.

Тысяча и одна мелочь, миллион деталей — времена, когда *Myst* делался на коленке, наугад, ушли безвозвратно. *Uru* — самый продуманный квест из всех ныне существующих на свете. Когда бездушная голограмма Ииши, дочери Атруса, рассказывает исто-



▲ *Myst* без загадок с рычагами — все равно что лето без солнца, зима без снега или милиционер без фуражки. Короче говоря — nonsense.

рию о том, как погибает раса да'ни, где-то в груди екает, как давно в детстве. Когда на пыльном балконе среди ящиков и бочек находишь потрепанную "Хронику королей" — застреваешь в локации на добрых полчаса, пока до последней буковки не изучишь биографии всех местных правителей. *Ages Beyond Myst* — удивительная игра, которая заставляет верить в происходящее. Которую неинтересно просто "взять и пройти", в которой хочется путешествовать, которую хочется изучить до последнего закоулка, вычитать до последней запятой. В которой просто хочется жить.



И последний факт, без которого рассказ про *Uru* был бы неполным. Одиночная игра — лишь своего рода большая тренировка перед настоящим испытанием: погружением в другую, настоящий *Myst*. Тот, который обитает в Сети по адресу www.urulive.com. Несколько букв в строчке браузера — и перед вами окажется огромный город да'ни, на который в сингле можно было взглянуть лишь краем глаза, сквозь узкое каменное окошко. Город оживет, на улицах появятся десятки, сотни, тысячи "книжных червей" — путешественников по вселенной *Уру* — таких же игроков, как и вы сами. Вы начнете болтать о том, о сем в тихих скверах, сообща решать сложные головоломки и вместе думать о вечном, сидя на краю каменного обрыва и созерцая закат...

Благодаря мощной системе генерации облика персонажа вы никогда не встретите в онлайн своего брата-близнеца, благодаря функциональному переговорному устройству — всегда найдете друзей или просто собеседников, а благодаря загадочной "археолого-строительной корпорации" DRC каждый месяц будете получать новые приключения. Огромный штат сценаристов, дизайнеров и художников денно и нощно работает над созданием но-

вых Миров. Но чтобы не разрушать сказку — прячется под странной аббревиатурой и уверяет, что "по кусочкам восстанавливает мир *Уру*, руководствуясь наставлениями из древних книг да'ни". Там, где в одиночной игре вы наткнулись на шлагбаумы, заборы и строительные леса, в онлайн через несколько месяцев появятся новые улицы. На новых улицах обнаружатся новые библиотеки, в новых библиотеках найдутся новые книги, новые книги откроют двери в новые Миры...

Если вы прирожденный "книжный червь", то, едва ступив на неизведанные онлайн-земли, рискуете утонуть в *Uru* навсегда.

В случае чего — мы предупреждали. ■

Дождались?

Квест, который для истинных фанатов жанра уже давно больше, чем "просто квест". Культ, религия... при хорошем подключении к Сети — смысл жизни. Самая медитативная игра в этом несовершенном мире — всем живым буддам из Земли посвящается.

100% оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 10.0

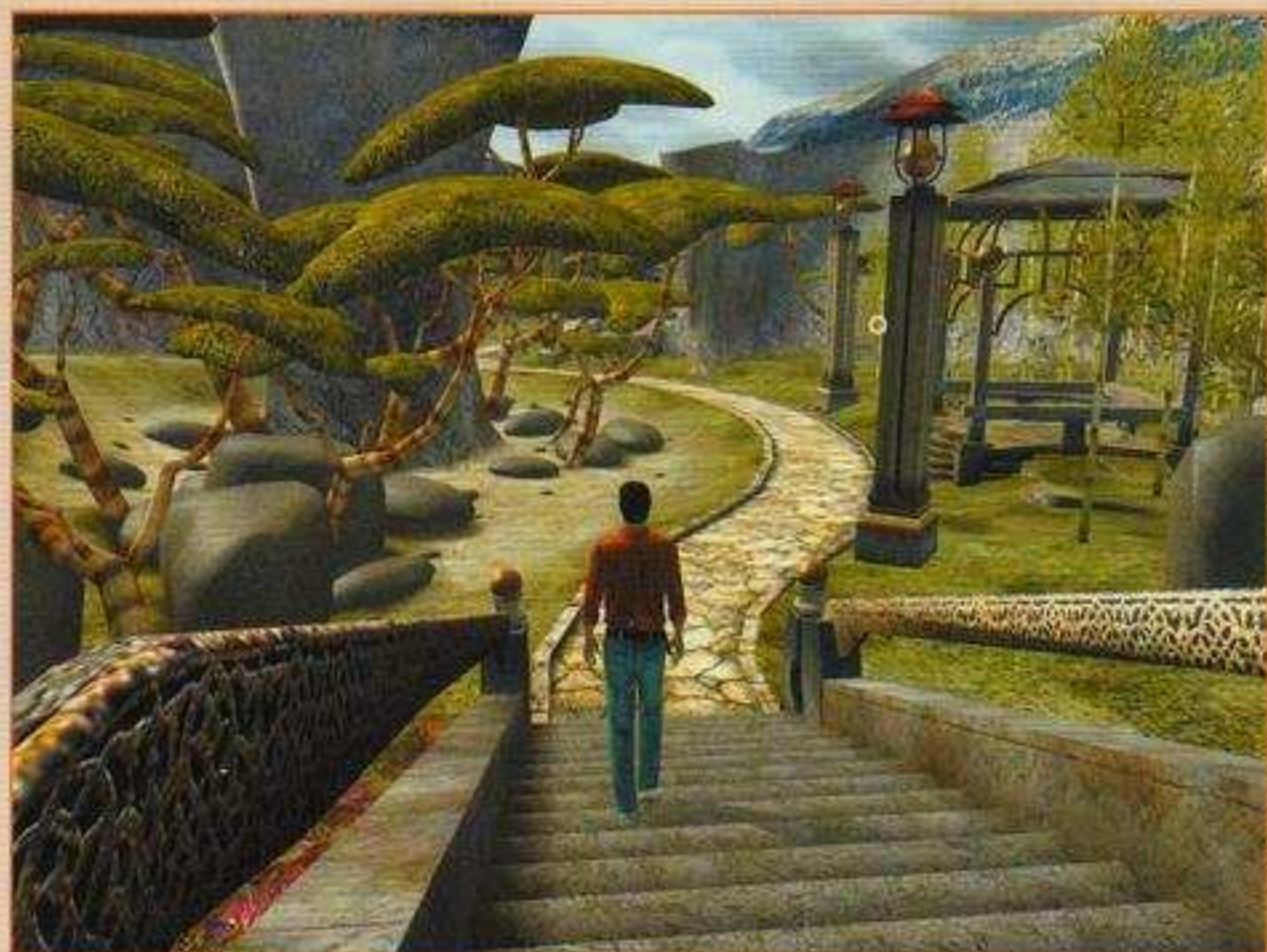
Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 10.0

Новизна

●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг "Мани" 9.0



▲ Летний королевский сад — идеальное место для уединенных размышлений. Ливень, который начинается в этом Мире каждые десять минут, только способствует полету философской мысли.

JOURNEY

TO THE CENTER OF THE EARTH

В 1864 году из-за профессора Хардвика широкая научная общественность разделилась на два лагеря — причем обе стороны звонко хлестали друг друга перчатками по научным физиономиям. Профессор заявил о своем путешествии к центру Земли, исполненном самыми невероятными приключениями.

В 2005 году в Исландии журналистка Ариана летит на корпоративном вертолете в поисках историй для своего журнала "о путешествиях". Стоит пилоту посадить вертолет рядом со склоном Шеффелского вулкана, как на него внезапно обрушивается камнепад. Выбравшись из-под обломков, Ариана замечает некий очень подозрительный валун (большое ударение на слове подозрительный); она отодвигает его — и, разумеется, проваливается в подземный мир, где светит свое солнце, шумят свои водопады и живут свои люди...

Это, собственно, завязка *Journey to the Center of the Earth*, игры, основанной, если кто-то еще не догадался (кто не — двадцать отжиманий!), на одноименной книге Жюль Верна. По

совместительству — дебютный квест от студии Frogwares, который, боюсь, станет не самым радужным началом для карьеры компании. Уже сейчас, чтобы вы не терзали себя догадками, могу со всей ответственностью заявить: пафосная задумка смело может считаться неудавшейся. Выбрать себе в качестве дебюта столь амбициозный проект и подойти к его разработке со спущенными рукавами, штанами и, очевидно, завязанными глазами — это как-то не по-джентльменски.

Сибирская язва

Journey to the Center of the Earth — пример классического подхода к современному квестостроению. Вы не найдете здесь и намека на какие-нибудь новации, но рискуете наступить на все хрестоматийные квестовые грабли, какие только существуют в природе на сегодняшний день. Проблема лишь в том, что построенная ровно по такой же схеме, но выполненная с должным прилежанием *Syberia* заслужила год назад овации и на километр распространяла две главные квестовые субстанции —

Жанр:	Квест
Издатель:	Micro Application
Разработчик:	Frogwares
Похожесть:	<i>Syberia, The Longest Journey</i>
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 800MHz, 256Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.journey-earth.com

Стиль и Атмосферу. "Путешествие к центру Земли", к сожалению, отдает преимущественно скукой и легким душком хронического недофинансирования. Чтобы добиться такого эффекта, когда у тебя на руках в качестве первоисточника знаменитый роман Жюль Верна, — надо очень сильно постараться. Что Frogwares и сделали.

Я был бы готов простить разработчикам и набивший оскомину перебор инвентаря, и ненавистный прием "ты сможешь взять этот предмет, только когда помотришь во-он на ту пальму", и, разумеется, "увлекательный" поиск активных элементов на плохо отрендеренном бэкграунде (обо всем этом обстоятельно — ниже), подари мне их детище хоть одну волнующую минуту. Но вместо исполненного атмосферой повествования Frogwares избрали тон школьного учебника по природоведению — то есть скучно, но местами попадаются интересные картинки (преимущественно — поэтические рисунки на полях, оставленные предыдущим хозяином книги).

Сложно объяснить, почему *Journey to the Center of the Earth* вышел таким бездушным. Я не знаю, как вдохнуть в мегабайты кода жизнь и атмосферу, но я видел, как это делали другие. Я помню, что каждый ролик Сибири хотелось пересмотреть по нескольку раз, изучить каждую шестеренку в причудливых механизмах Ганса Воральберга и разглядеть каждую деталь нового мира. "Путешествие к центру Земли" пролетаешь не глядя, механически перебирая предметы в инвентаре и, ни разу не поморщившись, решая все загадки при помощи солюшена (за все время прохождения *Syberia* я, сгорая от стыда, заглянул туда только один раз). Иногда игра вдруг поднапрягается и выдает на

экране впечатляющую (читай — атмосферную) картинку. В этот момент ты на секунду замираешь, надеясь на чудо, но следующая локация расставляет все по своим местам. Нет, друзья, это определенно не "Сибирь".

Первое (после мутной и невыразительной графики), что бросается в глаза, — это тотальное заимствование всего и вся. В чем был главный конфликт *Syberia*? Современная деловая женщина (адвокат), попавшая в странную и не соответствующую ее привычной жизни историю. Ребята из Frogwares заменяют адвоката на журналиста, меняют мобильный телефон Кейт на фотоаппарат и ноутбук, после чего погружают натурально в центр Земли, где ей, мягко говоря, не место.

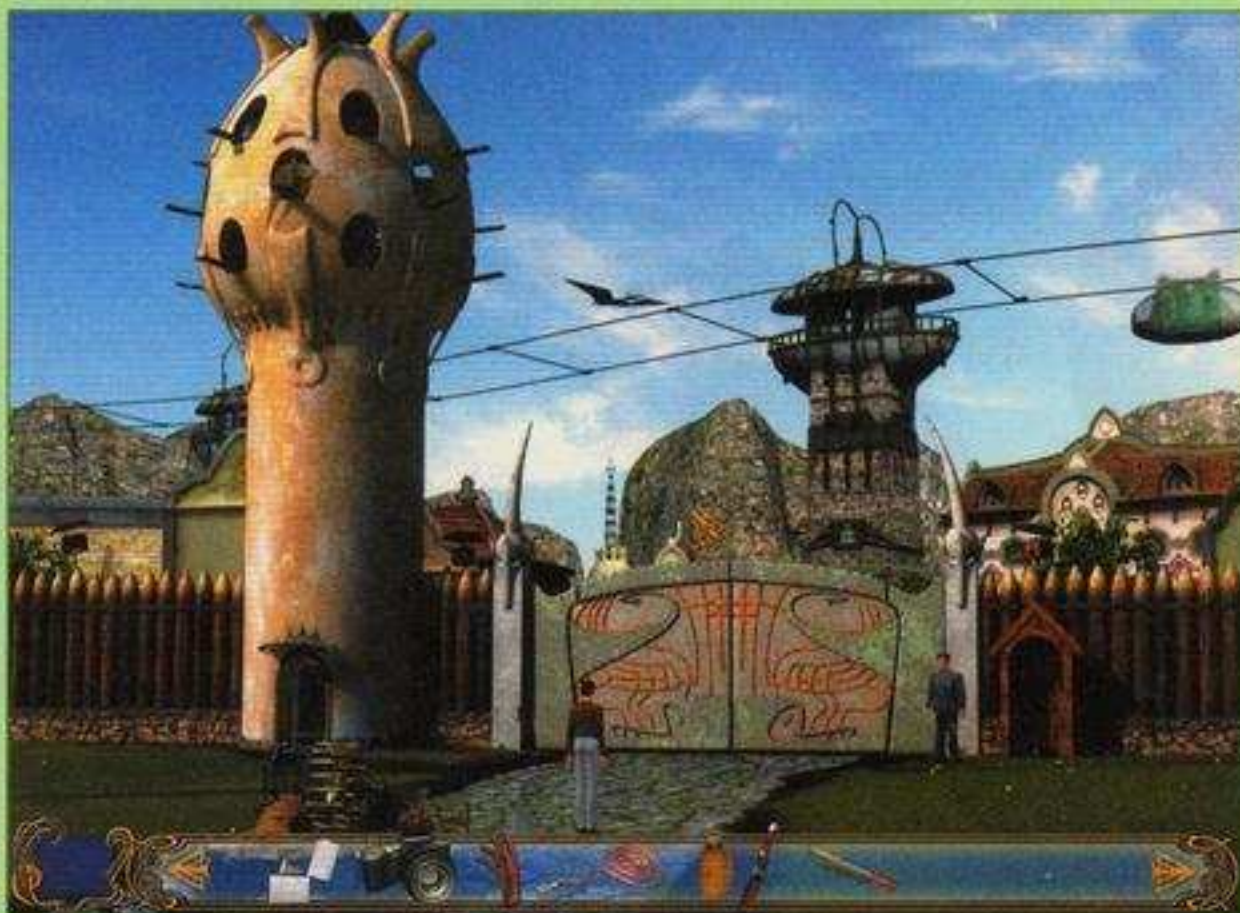
В чем была более-менее оригинальная с точки зрения геймплея находка "Сибири"? Разумеется, в мобильном телефоне Кейт, к которому имело смысл обратиться, если вы застряли и не знали, что делать. Исходя из вдоль и поперек площадку вокруг разбитого вертолета и решительно не понимая, почему героиня категорически отказывается лезть в пещеру, я, не веря такому откровенному... гм... "заимствованию", открыл ноутбук — и... разумеется, сперва нужно было отправить всем-всем уведомительный e-mail о моих злоключениях! Но там, где "Сибирь" вызвала исключительно положительные эмоции, "Путешествие к центру Земли" откровенно раздражает.

Ах, няня, няня, я тоскую

Есть стойкое ощущение, что *Journey to the Center of the Earth* создавалась в условиях тотального информационного вакуума. Как будто не было до этого тысячи и одного квеста, которые были буквально



▲ Горячие приветствия отправляются Myst, а также Карлосу Кастанеде.



▲ Город "подземных жителей" встречает нас трагической музыкой и карнавалльно-ярмарочной архитектурой. Не самое удачное сочетание.

распяти журналистами за нижеследующие вещи.

Предметы используются только один раз. Найденная в вертолете отвертка лежит только для того, чтобы там же отковырять аптечку со стены, после чего чудесным образом растворяется в воздухе. Запомните: в вашем инвентаре находятся только те вещи, которые, как правило, нужны для решения конкретной задачи. Задача, соответственно, решается монотонным их перебором на предмет противоестественной совместимости друг с другом. Очень хочется послать Frogwares красочную открытку, подписанную всей редакцией, в которой поинтересоваться, с какой пальмы они спустились, а также какой, по их мнению, на дворе сейчас год. Есть подозрение, что наши друзья назовут начало девяностых.

Продолжая иллюстрировать непотребства геймплея, спешу поделиться красочной сценкой из жизни. Не успела наша акула пера оказаться под землей, как перед ней тотчас нависает субъект в широкополой шляпе, заявляя, что в его трости испортился, видите ли, алмаз, и нам, ра-

зумеется, надлежит принести ему новый. Оттарабанив свои положенные строчки диалога, субъект многозначительно удаляется из кадра. Разумеется, в соседней локации вы обнаружите — чу! — вход в алмазную пещеру, в которой — унци! — кто-то весьма удачно забыл аппарат для очистки алмазов. Ну просто праздник какой-то! Отковырять алмаз свежеподобранном ножом, разумеется, нельзя. Соорудив из подручных средств (путем применения великой науки комбинаторики) некий агрегат-для-выковыривания-неограниченных-алмазов-из-стены, мы приступаем к очистке. Так как дело происходит на пляже, даже самому последнему порнокопытному должно быть ясно, что очищать мы будем песком. Взять его до этого момента решительно нельзя. Только водрузив алмаз в аппарат для очистки, мы, позевывая, услышим голос озадаченной героини: "А чем же мне его чистить?!" Под звонкий зубовой скрежет Ариана радостно замечает, что на всем пляже вдруг стала активной область, в которой мы можем взять песок. Чудеса в решете, не иначе.

И такое — сплошь и рядом. Поче-



▲ Разумный представитель местной фауны, как и все прочие ее представители, отличается скверным характером и ужасной анимацией.

му для того, чтобы узнать судьбу нашего пилота, надлежит бросить в какой-то индейский самовар горсть, извините, грибов — непонятно. Чтобы отогнать мирно пасущегося на поляне тиранозавра, понадобится методично выкладывать на пенек все, что имеется в инвентаре (главная загадка — в какой последовательности), после чего поджечь получившуюся субстанцию... Все это очень напоминает дворовые развлечения, когда вы вместе с чумазыми сверстниками тащили в разведенный костер все, что плохо лежит, чтобы увидеть *синий огонь*. Подобное непотребство начинается с первых кадров и не оставляет вас ни на минуту до финальных титров.

Дополняет картину этого праздника жизни откровенно третьесортная графика. Как будто не было уже сколько раз упомянутой в этом тексте "Сибири". Вместо роскошных прорендеренных задников — мутные "джепег", как будто сделанные на коленке за пять минут. Вместо аккуратных трехмерных моделей, которые как влитые сидели на статичном фоне в *Syberia*, — неладно скроенные из трех полигонов и грубо анимированные буратины. Отдельного пинка заслуживают жалкие трехмерные ролики. Право слово, лучше бы их не делали вовсе. А то после просмотра заставки сразу хочется отправить в Frogwares коробку докторской колбасы. Очевидно, с таким бюджетом люди серьезно недоедают.



На самом деле все вышеперечисленное можно и нужно было бы простить, если бы игра не страдала самым страшным недугом для любого квеста — отсутствием атмосферы. Расскажите нам интересную историю, заставьте поверить, что это живой человек, а не кучка бездушных полигонов, только что решил головоломку, и мы забудем про все — про позавчерашнюю графику и технологию, про метод перебора и про запинаящиеся диалоги. Но "Путешествие..." страдает самой главной и, к сожалению, неизле-

чимой болезнью. Периодически на авторов, впрочем, находит затмение, и они вдруг выдавливают из себя три капли атмосферы то тут, то там. Ради этого, в общем-то, и стоит играть.

Западная пресса, очевидно, в условиях острого квестового голодания вывела *Journey to the Center of the Earth* относительно неплохие оценки. Похожим образом поступим и мы. Наши семь баллов "Путешествию..." выдаются исключительно по причине практически полного отсутствия квестов на рынке и с комментарием "только для фанатов жанра". Если вы соскучились по архаичным point and click развлечениям и готовы простить игре ее позавчерашнее исполнение — милости просим. Остальным настоятельно рекомендуется воздержаться. ■

Дождались?

Низкобюджетный квест, "под копирку" снятый с роскошной *Syberia* и прикрывающийся добрым именем Жюль Верна. С учетом тотального дефицита игр подобного рода все-таки имеет право на жизнь. Исключительно для изголодавшихся квестеров.

20% оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●●	6.0
Графика	●●●●●●●●●●	6.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●●	5.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●●	7.0
Новизна	●●●●●●●●●●	4.0

Рейтинг "Мани" **7.0**



▲ Заслышав грохот нашей самодельной хлопушки, свирепый тираннозавр, поджав хвост, позорно сбегает.



Сосед по квартире врывается в комнату, издавая вопль подстреленной гориллы, и подлетает к компьютеру. "Во что играешь?" — "В Max Payne 2". — "Брось, давай в "Червей"! И мы даем. Три дня назад я совершил роковую ошибку: позволил ему выиграть партию. Теперь я обречен на ежевечерние трехчасовые дуэли...

Во время внезапного приступа раскаяния мой коллега Андрей Александров вдруг признается: "Только что тебя пришлось обработать битой по тычке и сбросить в море... Но ты сам виноват — нечего было кидаться банановой бомбой". Я киваю головой и изображаю понимающий взгляд. Андрей не знает, что вчера вечером я придавил его огромным бронзовым ослом... Всего два клика мышкой — ты залезаешь в настройки и придумываешь новые имена червям в своей команде. Это обеспечивает заряд бодрости на весь день.

Господи, я готов не спать ночами, отстреливая кольчатых червей. Господи, я не могу заставить себя

подойти к компьютеру — там установлена эта гадость. Господи, я ненавижу эту игру. Господи, я люблю эту игру! Господи, я о Worms 3D, если ты еще не понял...

Любит — не любит

Да, они вернулись, черт побери. Культовые "Черви" — игра, которая собирала наши дружные пивные компании за одним монитором; игра, которой мы занимались как профессиональным спортом, просчитывая траекторию полета снаряда с точностью до половины радиана; игра, за которой мы годами оттачивали наши баллистические навыки; игра, в которую мы рубились просто потому, что после трех бутылок "чего-нибудь" нам было не во что больше рубиться...

Если последние пять лет вы совершали пешее кругосветное путешествие, лежали в анабиозе или по каким-то не менее уважительным причинам не застали повальной эпидемии Worms, то специально вам, о потерянные люди, мы посвящаем

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Sega
Разработчик:	Team 17
Издатель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	Worms, Worms 2
Необходимо:	CPU 800MHz, 256Mb, 64Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть, hot-seat
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.worms3d.com



весь нижеследующий текст. Всем же прочим крайне рекомендуется сразу переходить к чтению плашки "Дождались?" и не забивать себе голову.

Говоря откровенно, идея подобной игры появилась еще задолго до Worms — в 198...-бородатом году, вместе с выходом некоего развлечения под названием Scorched Earth. Два схематичных танчика палили друг в друга снарядами-точками. Сначала один — потом другой. Снаряды летели по крутым траекториям, вокруг осыпалась зеленая земля, ну а в целом — было весело.

Потом было слово, и слово было — "G-Basic", "конструктор для начинающего программиста". В качестве бонуса к конструктору прикладывался пример готового программного кода — игра Gorillas. В ней две желтушные гориллы стояли на небоскребах в позах Пушкина и Дантеса и метали друг другу в рожи связки бананов. Подобная фруктово-овощная потеха оказалась веселее, чем снулая перестрелка танчиков. Как из рога изобилия, вдруг посыпались всевозможные клоны: два кораблика, которые стреляют; два ковбоя, которые стреляют; два канинира, которые стреляют... Подобным играм было несть числа.

На дворе тем временем как-то незаметно начиналась эпоха VGA

— наступали вполне цивилизованные времена. Сотрудников конторы Team 17 впервые посетила идея приделывать к концепции коммерческие ноги. Так появились Worms — командно-тактическая походовая стратегия про смертельную войну двух самурайских кланов дождевых червей. Черви отказались от пушкинских дуэлей и стали воевать командами, отрастили руки, чтобы держать в них базуки, дробовики и гранаты, научились ползать, прыгать и собирать бонусы...

Результат превзошел все ожидания — игра быстро добралась до статуса культовой, быстро разродилась сиквелом, поросла аддонами, вышла в локальные сети и добралась до интернета. Все пять лет победного шествия Worms 2 по планете разработчики постоянно твердили одну и ту же фразу: "Третья часть будет в полном 3D, и появится она только тогда, когда технологии позволят работать с трехмерным изображением не в ущерб качеству картинки". За хитрой канцелярской формулировкой долгое время скрывался один очень серьезный вопрос: неужели после перехода в третье измерение можно будет сохранить изящество местного геймплея, не потерять весь первобытный "червячий" драйв? Оказалось, можно.



▲ Мое кунг-фу сильнее твоего, Синий Дракон. Ты жил как червь, а умрешь как слизняк!

И снова здравствуйте

Позвольте предъявить одну золотую индульгенцию во искупление всего вышеизложенного исторического экскурса. Ваш покорный слуга не бросился с первых же строк описывать все прелести геймплея, удивительный баланс оружия и прочие жизненно необходимые вещи по одной очень простой причине. Дело в том, что Worms 3D — это те же самые Worms. Абсолютно. Один в один. Только в 3D. Улавливаете, в чем подвох?

Те же ударные бригады из нескольких червей, те же чередование ходов, те же кукольно-ясельные пейзажи с игрушечными деревцами, те же игровые режимы, тот же мультиплеер, те же ящики-бонусы... черт побери, даже оружие и... хмм... "гаджеты" остались *точно такими же!* Базуки, гранаты, мины, шотганы, парашюты, телепорты, дрессированные почтовые голуби, взрывоопасные бабушки, святые гранаты, бананобомбы... Халтура! Обман! Да любой неумытый аддон мог предложить в триста раз больше новшеств! Здесь же в списке "особенностей" всего один новый пункт — 3D...

Но спустя полчаса после начала знакомства вдруг приходит понимание. В голове раздается щелчок, и ты еще долго стучишься лбом о клавиатуру, всякий раз приговаривая: "Дурак, дурак, дурак!" Главное — вовремя научиться различать две главные составляющие игры: правила и геймплей. Правила, да, остались точно такими же — не изменились ни на йоту. А вот геймплей стал совсем другим. Это как если бы в футболе вдруг вместо игроков выпустили на поле цирковых медведей, стадион засадили кактусами, а вместо мяча выкатили шипастое ядро царь-пушки. Смысл вроде тот же, но зрелище — совсем другое.

3D резко изменило наш взгляд на

вещи. Некоторые действия, до того казавшиеся простыми и очевидными, вдруг приобрели зловещий внутренний смысл. Например, выяснилось, что теперь точно подстрелить соперника самонаводящей ракетой — задача отнюдь не для средних умов. Отныне чтобы вскарабкаться по тарзанной веревке, нужно обладать ловкостью акробата из шапито, чтобы метко палить из дробовика — брать уроки у профессионального егеря и, самое банальное, чтобы не промазать из базуки — быть как минимум усатым майором военной кафедры с углубленным изучением артиллерийского дела.

Трехмерность диктует свои правила, навязывает совершенно иную тактику боя. "Черви", какими мы их знали, ушли безвозвратно. Теперь это — совсем другая игра, пусть и с теми же правилами.

А я вас вижу!

О технической стороне дела мы уже писали в ноябрьском номере "Игромании", когда подробно осматривали демо-версию Worms 3D. Поэтому пробежимся лишь по самым вершкам.

Разработчики умудрились сохранить главное — непередаваемую атмосферу старых добрых плоских "Червей". Игрушечные лужайки, игрушечные деревца, игрушечные пушки, игрушечные взрывы, игрушечное насилие. Местный движок выдает весьма симпатичную картинку, текстуры кислотных цветов гармонично вписываются в общий детсадовский антураж, ну а ужимки и прыжки самих червей-милитаристов — это просто песня.

Одиночная кампания, которую автор этих строк успешно игнорировал во всех предыдущих сериях Worms, вдруг оказалась на редкость увлекательной. И во многом — благодаря роскошному оформлению большинства уровней. Разработчики открыто стебались над всевозможными игровыми клише и дос-



▲ Гастелло сосредоточенно готовится к приводнению. Да, мы совсем забыли предупредить — черви хоть и дождевые, но совершенно не умеют плавать.

тебались до того, что первая же миссия происходит на островке под названием... Wormaha Beach. Небо, затянутое/освещенное артиллерийскими вспышками, противотанковые ежи на песчанном берегу, десантные плоты, пулеметные загораживания и черви-враги с именами вроде Фриц и Хельмут. Такой разухабистой пародии на порядок надоевшую всем "Высадку в Нормандию" человечество еще не видело.

Подборка миссий в кампании отличается удивительным разнообразием. Тут вам и банальные схватки "стенка на стенку", и спецназовские вылазки во вражий тыл, и лихие гастелловские маневры на реактивном ранце, совмещенные со сбором похищенных ящиков, и огородные бои на выживание в условиях прибывающей воды, и рэмбоподобные сражения типа "один против всех"...

Впрочем, главная фишка игры, как и прежде, — битвы с живыми соперниками. Море готовых команд, океан настроек, бесконечное количество вариантов случайной генерации уровней. Как и раньше, главная фишка новых Worms — практически неисчерпаемый игровой потенциал.



Worms 3D — новорожденный культ, игра, которой на роду написано как минимум пара-тройка лет беззаботного существования на винчестерах. Наш финальный рейтинг — это скорее условная дань объективности, пшик, который никак не повлияет на движение магометовой горы народной любви.

Подобная аномалия индустрии объясняется всего двумя словами: Worms 3D затягивают. Затягивают, как самый ужасный наркотик, со всеми вытекающими последствиями: красными глазами, дрожащими руками, болезненной ломкой и твердыми обещаниями "никогда, никогда больше не играть в эту гадость". Затягивают без видимых причин. Прос-

то во время разработки этой игры где-то в далеком космосе сошлись две могучие энергетические линии, и человечество подсело. Безвозвратно втянулось в червячную войну.

Мы целый день просиживаем в креслах, отчего наши кости размягаются, а тело становится эластичным. Мы не видим солнца, наша кожа бледнеет, и сквозь нее начинают просвечивать сосуды, что придает ей розоватый оттенок. От безотрывного лежания на мышке наши руки становятся маленькими и пухлыми, как у оголодавшего Карлсона. Мы медленно превращаемся в огромных, матерых червей-мутантов, амигос. "Черви" — это гениальное изобретение человечества, "наша прелес-с-сть", которую непременно нужно уничтожить, чтобы не свихнуться окончательно. ■

Дождались?

Знакомые с детства Worms ушли безвозвратно. К ним на могилу пришел простишься единственный наследник — Worms 3D. Совершенно другая игра с точно такими же правилами.

90% **Оправданность ожиданий**

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 7.0

Новизна

●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг "Маниа" 8.5



▲ "Крученный, бей крученный!" Чем точнее будет удар, тем больше шансов на то, что соперник улетит на орбиту, где замерзнет и превратится в искусственный спутник Земли.



Коровы... Задумайтесь на секунду о том, какие это прекрасные существа! Целый день они пасутся на зеленых лугах, чтобы вечером отдать нам полезнейший напиток — молоко. Добродушно помахивая хвостами и моргая печальными глазами, они отдают нам и мясо — правда, уже не так охотно. Компьютерных игр с коровами мы не видели уже давно, поэтому можно только приветствовать почин польской компании **Reality Pump Studios**. Эта контора стала известна благодаря своим стратегиям (вспомним **Earth 2150**), теперь же решила попытаться счастья на ниве "смешанных жанров" и скрестила в одной игре полноценную стратегию и RPG. Чтобы чем-то отличаться от других "мичуринцев", **Blizzard**, поляки решили сделать свою игру юморной и не-

серьезной — своего рода пародией на жанр. А первым признаком пародии в нашей с вами индустрии являются... правильно — коровы.

Далеко, далеко на лугу...

Бывают колдуны добрые, бывают злые. А иногда встречаются и колдуны-неудачники, вроде нашего (внимание — первая шутка!) Вольтаманда. Похитить юного принца Джона он с горем пополам сумел, а вот превратить в лягушку — нет. Ветер из распахнувшегося окна случайно перелистнул страницы колдовской книги, и вместо лягушки Вольтаманд обнаружил в своей клетке пустые доспехи — принц оказался телепортирован назад, в свои родные земли. А дома, спустя пять лет, принцу



▲ Юнит специального назначения "теща" ускоряет работу находящихся рядом крестьян и вооружен скалкой — мощным орудием воздействия на лентяев.

РЫЦАРИ ЗА РАБОТАЙ

KNIGHT SHIFT



Тимур Хорев

Жанр:	RTS/RPG
Изготовитель:	ZUXKEZ Entertainment AG
Разработчик:	Reality Pump Studios
Изготовитель в России:	Акелла
Похожесть:	Проклятые земли, Dungeon Siege, Diablo
Необходимо:	CPU 733MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 1200MHz, 256Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.knightshift.com

только одна дорога — победить друзей, собрать корону и вернуть врагов. Или как там это звучит?..

Так начинается наша сага. Первым делом оказавшемуся на болоте принцу Джону придется искать свою родную деревню в лесах среди симпатичных деревьев и шейдерных озер. Рассматривать окружающую красоту и очаровательных (хотя и несколько злобных) волков нет времени. Работы у рыцаря навалом — во-первых, нужно доказать юному нахалу-шкету у деревенских ворот свое королевское происхождение. Во-вторых — защитить местную пасеку от нашествия бурых медведей. В-третьих — проводить пастушка с коровами на пастбище. Одним словом, перспектив много, одна лучше другой.

Бегая по тропкам между деревнями, принц Джон проявляет завидную самостоятельность. Он не стоит на месте, ожидая ваших команд, а сам бежит навстречу свирепым обитателям леса, сражается с ними и даже самостоятельно лечится, подбирая и съедая синие светящиеся грибы. Здоровье медленно восстанавливается со временем само, но лучше для верности съесть грибочек. На случай, если гриба рядом не окажется, принц ищет поблизости специальный волшебный алтарь лечения. Если и его рядом нет — не беда. Скомандуйте принцу "спать" — он как подрубленный рухнет на траву и захрапит, восстанавливая силы. Это вторая шутка.

Мы делили апельсин

До того как мы получим под командование целую деревню, игра больше всего будет напоминать RPG вроде "Проклятых земель" или **Dungeon Siege** — та же система управления персонажем, те же дремучие леса и точно такое же недружелюбное зверье на пасторальных полянках. Когда вы в первый раз спуститесь в подземелье и встретите злых коротконогих скелетов, на память, скорее всего, придет первый **Diablo**. Ролевые элементы здесь довольно куцые — прокачка "на кошках", сбор оружия с броней и так далее и тому подобное...

Когда вы попадаете в свою деревню, игра переходит в стратегический режим и становится похожей на классическую RTS. Как и в третьем **Warcraft**, персонажи здесь четко разделяются на обычных солдат и героев. Последние отличаются от простолудингов возможностью менять оружие и набирать опыт, истребляя врагов.

Ключевое отличие KnightShift от других клонов "Варкрафта" заключается в системе добычи ресурсов. Крестьяне тут ресурсами не занимаются вообще — они лишь строят дома, а иногда, размахивая топорами, могут помочь отбить атаку врагов. Так кто же в "Рыцарях..." исполняет обязанности крестьян? На этом месте на сцену, плавно покачивая выменем,

выходят коровы. Подобно харвестерам из *Command&Conquer*, они пахоты на лужайках, а потом идут к коровнику, где их с энтузиазмом доят миниатюрные пастушки. В этой игре нет ни дров, ни золота, ни еды — молоко заменяет собой все ресурсы сразу. Вот вам и шутка номер три.

Впереди у принца Джона много дел — перед коронацией и решающим сражением ему предстоит зачистить несколько карт в составе "группы товарищей", вволю пошататься по плоским однообразным подземельям и отстроить несколько деревень. Чтобы поправить здоровье после серьезных боев, каждый раз придется устраивать всей честной компании "тихий час". Выглядит спящая вповалку партия из десяти могучих ратников забавно, однако зрелище быстро приедается.

И нашим, и вашим

Несмотря на то, что основная часть игры — это именно кампании (в них вложено больше всего стараний), стоит посмотреть и на два альтернативных режима игры — ролевой и стратегический. Почему они идут отдельно? Просто дело в том, что кампания — это крутой микс из RTS и RPG, в котором не хватает... ни той, ни другой составляющей. Если вы хотите понять, что же подразумевали поляки под словами "стратегия" и "ролевая игра" — лучше попробуйте их в чистом виде.

Местный ролевой режим уже больше напоминает настоящую RPG — вы можете выбрать себе персонажа и определить его воинскую профессию: лучник или маг. Приятным сюрпризом станет система из шести скиллов (харизма, выносливость, фехтование, защита, атака и торговля). Вы с радостью обнаружите у персонажа настоящий инвентарь, куда можно складывать оружие и лечебные грибы. Вволю налюбовавшись обновками и познакомившись с появившимися в деревнях торговцами,

отправляйтесь... в подземелья. Здесь игра начинает усиленно косить "под Diablo"... но до Diablo все-таки не дотягивает. Одинообразные и некрасивые подземелья, скудный ассортимент врагов и повторяющиеся квесты могут быстро надоесть игроку, привыкшему к хорошим экшен-RPG. Давайте честно спросим себя: достоин ли такой "полноценный ролевой режим" права на жизнь? Как посмотреть, как посмотреть. С одной стороны, все, что полагается RPG, есть, но на фоне по-настоящему продуманных ролевых игр в духе "мочи и пробивайся" идеальным такой геймплей назвать трудно. Обозвать середнячком — без проблем.

А что же нас ждет в стратегическом skirmish-режиме? Полная противоположность ролевому. Стоит, однако, заметить, что со стратегией у Reality Pump Studios дела обстоят намного грамотнее и ровнее — скажем, многолетний опыт работы в этом жанре. Игра проходит по классическим канонам: вы добываете ресурсы (молоко), отстраиваете базу, собираете армию и воюете с врагом. Единственная оригинальная концепция в местном геймплее — все те же коровы, которые набирают в процессе поедания травы опыт (!) и растут в уровнях.

Так хорошо или плохо?

"Не важно, что ты делаешь, важно — как ты это делаешь!" — написал в свое время Платон, а потом решил, что мир еще не дорос до такой умной мысли, и сжег к чертовой бабушке все рукописи. В понимании платоновского "как" у разработчиков игры определенно возникли некоторые проблемы. Внешне игра выглядит привлекательно, даже несмотря на угловатость немногочисленных персонажей (впрочем, даже так они выглядят намного лучше, чем комки полигонов из *Warcraft III*). Радует смена дня и ночи, погодные эффекты вроде дождя и снега... Но приятное впечат-



▲ Сражения в игре, как правило, скоротечны и по количеству спецэффектов напоминают пиротехнические потешные бои Петра I.

ление от графики полностью пропадает, когда герой оказывается в подземельях: сказать, что они выполнены кошмарно — значит несколько приукрасить действительность. Квадратные комнаты, прямоугольные бочки и нарисованные на стенах факелы... Эй, стража! Оторвать руки тому, кто занимался дизайном подземелий! Или лучше отрубите им головы.

AI местами хорош, а местами — выкидывает такие фортели, что впору задуматься о помещении этого гражданина на принудительное лечение. Скажем, волки — ходячая экспа для начинающего героя — обучены в случае серьезного ранения убежать в лес. С медведями уже начинаются любопытные вещи. То ли мишек изначально в порядке шутки сделали тормозами, то ли это недоработки программистов, но иногда косолапые атакуют не героя, а то место, где он был несколько секунд назад. Из-за подобного конфуза нередко складывается ситуация, когда герой (а он очень самостоятельный, не забыли?) и медведь кругами бегают друг за другом.

Интеллект ваших солдат и героев в бою можно назвать одним словом — средний. Систему формаций им приделали, а мозгами слегка обделили. Лучники бестолково лезут в битву (где их, разумеется, быстро колют острыми мечами), а герои опрометью рвутся в самую гущу врагов, невзирая на численность или прокачанность супостатов. В ролевом режиме герои-маги не умеют толком бросать заклинаниями и зря тратят свое бесценное время, зачем-то приближаясь к злым медведям на расстояние удара лапой. Все эти заскоки и затыки портят впечатление от геймплея — вряд ли кому-то понравится управлять тупым сбродом, состоящим из излишне самостоятельных героев и несообразительных и слабых солдат. Ко всему прочему, в skirmish-режиме компьютер часто жульничает, и в игре "все против всех" ваши противники вполне могут сговориться и будут нападать только на вас. Что и говорить — обидно.

KnightShift оставляет двойственное впечатление. Поначалу кажется, что придаться почти не к чему. Но в процессе игры всплывает одна недоработка за другой, что вызывает вполне закономерное недоумение. Могли сделать ролевой режим более глубоким и продуманным, могли приделать солдатам нормальный искусственный интеллект и соорудить красивые подземелья? Могли. Но — не хватило пороха в пороховницах. Да и юмор в игре, по большому счету, мог быть и посмешнее.

Одним словом, перед нами определенно не хит, но и списывать игру со счетов не стоит. Если вы вдруг соскучились по простым и несерьезным приключениям, то вполне возможно, что "Рыцари за работой" скрасят вам несколько вечеров. ■

Дождались?

Стратегия или ролевая игра? И то, и другое. Скрещивание жанров прошло успешно, однако попытки авторов проинизировать над жанровыми клише чуть не довели до беды.

65% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 7.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 7.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 5.0

Рейтинг "Ману" 7.5



▲ Жизнь в деревне идет своим чередом — рабочие строят дома, а коровы нагуливают вымя.

THE LORD OF THE RINGS WAR OF THE RING

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЙНА КОЛЬЦА

Жизнь — забавная штука. Чем дольше живешь, тем больше в этом убеждаешься. Судите сами: еще каких-то три-четыре года назад игр по мотивам "Властелина колец" было не сыскать днем с огнем. Поклонникам Толкина оставалось лишь утешаться игрушкой под названием War in Middle Earth, вышедшей... аж в далеком 1989 году. Но как все изменилось, когда Питер Джексон задумал снять небезызвестную кинотрилогию! Именно после первых анонсов фильма между Electronic Arts и Vivendi Universal Games разгорелась активная борьба за право обладания лицензией на производство игр по фильму. Ясен пень, что оба известных издательства почуяли манящий запах денег, которые можно состричь на подобных играх. Битва между EA и Vivendi Universal разгорелась нешуточная — щепки полетели по всему миру. В итоге заветная лицензия досталась-таки вездесущей EA. Однако агенты Vivendi путем хитрых юридических маневров умудрились заполучить лицензию на производство игр... по книжной трилогии Толкина.

Все, что теперь требуется от почтенной публики — разобраться с воп-

росом, какой же "Властелин..." — настоящий. Шутка ли — под конец года на буйные геймерские головы практически одновременно свалились аж три игры, посвященные похождениям храбрых хоббитов и их друзей. Причем каждая из игр нацелена на кошечки любителей самых разных жанров: поклонники красочных платформеров засматриваются на коробки с The Hobbit (обязательно см. в наших "Кратких обзорах"), ценители ураганных экшенов самозабвенно кромсают орков в The Return of the King... Ну, а для приверженцев стратегий Vivendi Universal приготовила The Lord of the Rings: War of the Ring — стратегию "от авторов Battle Realms", талантливой студии Liquid Entertainment.

У кольца нет конца

Сюжет War of the Ring ни на йоту не отступает от книжного оригинала. Происходящие в игре события педантично повторяют различные сцены романа, что, собственно, не удивительно — лицензия обязывает.

Игра начинается с событий, изложенных в "Хрониках". Это преддверие к основному действию "Властели-

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Sierra/Vivendi Universal Games
Разработчик:	Liquid Entertainment
Издатель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	Battle Realms, Warcraft III
Необходимо:	CPU 800 MHz, 256Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 2,5 GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.lotr.com/war

на". Взяв под контроль гномов во главе с Гимли, нам предстоит вести ожесточенные сражения с гоблинами за освобождение родных гор и подземелий. Конечная цель проста — путем выполнения всяческих заданий необходимо наголову разгромить захватчиков и с позором изгнать их из дорогих нашему сердцу гномьих гор.

Для начала гномам придется разбить орков, затем отыскать и починить мега-катапульту, после чего обстрелять лагерь гоблинов, которые осадили любимую королевскую пещерку. Катапульта, кстати говоря, заслуживает отдельного разговора — внушительные размеры, беспрецедентная разрушительная сила... По сравнению с этим чудом техники спутниковая лазерная установка из C&C: Generals выглядит по меньшей мере жалко.

После выполнения всех миссий Гимли отчаливает на знаменитый совет Элронда в Ривенделле, где, собственно, и было сформировано братство кольца. Аналогично в игре развивается судьба Леголаса, который первые пару уровней гоняется по лесам за Горлумом в попытках изловить гада и засадить его в темницу. Чтобы не терять времени зря, эльф тоже мочит орков направо и налево.

После того как в родных пенатах героев восстанавливается порядок, начинаются события, описанные в книге. Включив в игру историю "Хроник", разработчики порядочно увеличили общее время геймплея. Причем все дополнительные события не только идеально вписываются в оригинальный сюжет, но здорово его дополняют и развивают.

От дел сюжетных перейдем к геймплею. Последний, правда, особым новаторством не отличается. Больше того — он стандартен до зубной, головной и прочих болей, как будто создан по учебнику "100 шагов: как сделать RTS в духе Warcraft III"... Начало: оперативно возводим базу, в темпе клепаем ораву юнитов, после чего засылаем всю толпу на вражье подворье в попытке одним ударом покончить с противником и завершить таким образом миссию. Разумеется, блицкриг не удастся, так что нам приходится пополнять истощенную армию юнитами и начинать все сначала.

Экономическая часть — минимальна. Добываем два вида ресурсов: пищу и руду. Тратим их на изучение апгрейдов и производство юнитов. Лично меня изрядно порадовало, что в War of the Ring наконец-то не нужно рубить деревья и выращивать рис. А то, честное слово, уже надоело.

Апгрейдов в целом меньше, чем можно было ожидать — всего лишь давно ставшее стандартом улучшение брони юнитов и увеличение силы атаки. Из оригинального отмечу лишь возможность обучать юнитов эксклюзивным способностям. К примеру, эльфы могут обзавестись специальными плащами-невидимками, после чего все эльфийские лучники станут невидимы для врага. По большому счету, подобные апгрейды не отличаются разнообразием, к тому же изучить их все — дело десяти минут. После этого добытые ресурсы остаются тратить исключительно на тренировку армий.

Раз уж речь зашла о войсках, не лишним будет упомянуть, что юнитов



▲ Картина, полная драматизма. Одинокого гоблина с минуты на минуту превратят в труху кровожадные роханские всадники.



▲ По давней традиции, прежде чем начать строить базу, "плохие" должны превратить окружающий мир в нечто ужасное. В нашем случае — построить вот такой War Post.

в War of the Ring не так уж и много. На стороне добра бьются меткие эльфийские лучники, быстрые роханские всадники и могучие гномы. Злые силы выставляют на поле брани орков, огров, троллей и тому подобную нечисть. Всего у каждой из сторон насчитывается по семь типов войск. Но даже из этих семи фактически используются лишь три-четыре. Выиграть битву можно, используя связку всего из двух юнитов. Например, десяток эльфийских лучников при поддержке пары мечников порвут на британские флаги практически любую армию. Так что зачастую все, что требуется от игрока — в темпе отгрохать необходимые здания, изучить все доступные апгрейды, наклепать побольше лучников и с триумфом разгромить врага. Звучит привычно и знакомо, однако благодаря быстрому темпу игры (апгрейды изучаются почти мгновенно, численность войск растет как на дрожжах) геймплей War of the Ring крайне динамичен и не похож на большинство других RTS. Уничтожение армии и базы врага проходит весело и быстро —

затяжные бои тут не в чести.

Во время разговора о геймплее стоит упомянуть о спец-юнитах — героях, которых в игре пруд пруди. Разумеется, все они — персонажи книги: Арагорн, Леголас, Гимли, Гэндальф и даже полный состав хоббитов, включая Мерри и Перегрину Тук. Угадать "профессиональную ориентацию" каждого персонажа не представляет особого труда. Арагорн, как и положено, превосходно владеет мечом и проворно расправляется с большими ордами противников. Леголас предпочитает уничтожать врагов из лука, держась на почтительном расстоянии. Гэндальф угощает неприятеля горячими файерболлами, а в ближнем бою практически бесполезен... Безусловно, героев необходимо прокачивать, добывая в сражениях опыт и наращивая их боевые характеристики. Накопление опыта, надо сказать, происходит с потрясающей скоростью, и уже к третьему уровню игры всех героев можно довести до предельного — десятого — уровня. Столь энергичное развитие событий, с одной стороны,



▲ Фэнтези-версия переправы через Березину. Подкрепление подошло вовремя и переломило ход сражения в пользу гномов.

вдохновляет, а с другой — сильно разочаровывает.

В целом геймплей War of the Ring можно охарактеризовать как стремительный и не требующий особых тактических и стратегических умений. Резвое строительство и динамичные сражения приводят к тому, что игру вполне можно пройти за пару вечеров.

Солнышко светит, домик в полоску

Уже в первые минуты общения с War of the Ring на игрока накатывает мощное чувство deja vu, настойчивое ощущение, что "где-то мы все это уже видели и даже в это играли". Начальные кадры стартового ролика порождают первые подозрения, стремительно перерастающие в полную уверенность в том, что перед нами — чистой воды клон Warcraft III. Судите сами: та же трехмерная графика, те же гипертрофированные модели юнитов... Даже цветовая гамма — и та напоминает о славных деньках, проведенных за старинной "Варкрафтом". Впрочем, подобную схожесть очень просто объяснить, если вспомнить, что за плечами разработчиков — немалый опыт создания стратегий и что графический движок War of the Ring — это, по сути, изрядно доработанный, но вполне узнаваемый "моторчик" Battle Realms.

В целом, общий дизайн War of the Ring намного гармоничнее, чем у того же Warcraft III. Правда, за всеми графическими вкусами нельзя не заметить и некоторых серьезных огрехов. Например, модели зданий выполнены настолько топорно, что становится жутко: пять полигонов на модель, тусклые текстуры, никаких признаков анимации... С другой стороны — на фоне столь не совершенной архитектуры очень выразительно смотрятся мастерски прорисованные юниты... Словом, не графика, а сплошные противоречия.

А вот музыкальная часть игры способна усадить даже самое приве-

редливое ухо. Эпические мелодии и боевые марши очень удачно сочетаются со спокойными и лирическими мотивами. Все без исключения музыкальные темы War of the Ring настолько к месту, что просто диву даешься.



В общем и целом, War of the Ring — неплохая стратегия, которая, конечно, по многим параметрам здорово проигрывает именитому конкуренту в лице Warcraft III, однако на голову выше многих вышедших в последнее время 3D RTS. Чего не хватает игре — так это той глубины и проработанности, которыми, без сомнения, обладает "Варкрафт". Проще говоря, War of the Ring — просто симпатичная стратегия, которую вполне можно пройти разок-другой, не сожалея о потраченном на нее времени. ■

Дождались?

Очень симпатичная стратегия, в которой успешно эксплуатируются и развиваются идеи старинного Толкина. Обязательна к ознакомлению для всех фанатов и просто любителей ненапряжного RTS-гейма.

80% Оправданность ожиданий

Геймплей	7.0
Графика	7.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	7.0
Новизна	7.0

Рейтинг "Мани" 7.5



▲ Предлагаем вам поиграть в игру "Найди героя". Требуется найти Арагорна, Гимли, Леголаса, Боромира, Фродо, Сэма, Мерри и Перегрину.

EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD

До недавнего времени я был почти уверен, что все коровники идей на RTS-фермах уже выдоены досуха. Но неиссякаем пыл разработчиков RTS и неисчислимо число "кормовых добавок" для улучшения RTS-надоев. Оказывается, при грамотном подходе даже такую буренку со стажем, как *Age of the Empires*, еще рановато пускать на изготовление мазовецкого паштета. Нужно лишь усиленно подкормить скотинку высококалорийными "цивилизационными" добавками от Сиды Мейера, дать ей большую охалку сена марки "Баланс" и притащить в сарай новый доильный аппарат с поддержкой пиксельных и вершинных шейдеров. И — о чудо! Всего через пару месяцев сотни тысяч игроков по всему миру уже будут увлеченно насиловать сотни тысяч ни в чем не повинных мышек, кликая, даблкликая и (не побоюсь этого слова) драг-энд-дроая юниты в новой стратегической игре под названием *Empires: Dawn of the Modern World*.

Бритт китайцу не товарищ

Empires — это тот редкий случай, когда мерзкое слово "клон" не только не материализуется в виде беспощадно обличающих буковок на бумаге, но и вообще не приходит в голову. Парадоксально, но факт: смесь старых ингредиентов в новых пропорциях на этот раз привела к синтезу нового взрывоопасного вещества.

При первом знакомстве *Empires* ведет себя как образцовая RTS-стратегия: позволяет выделять юниты рамкой, отправлять их куда-то дальше по правой кнопке мыши, строить базу, апгрейдить здания, исследовать новые виды войск и так далее. И даже тот факт, что играть можно за одну из девяти различных цивилизаций, сам по себе не способен удивить бывалых стратегов...

Но вот тут начинаются первые приятные сюрпризы. Мы уже смирились с тем, что отличия одних наций от других в стратегических играх, как правило,

Жанр:	RTS
Издатель:	THQ
Разработчик:	Revolution Software
Издатель в России:	1C
Похожесть:	Age of the Empires, Empire Earth, Rise of Nations
Необходимо:	CPU 600MHz, 128Mb, 64Mb Video
Желательно:	CPU 2GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.empiresrts.com

сводятся к сочинению разных названий для юнитов одного и того же класса плюс к небольшому изменению их характеристик. Типичные примеры: русские "казаки" вместо обычной "легкой кавалерии", германские "тигры" вместо обычных танков и американские F-15 вместо обычных истребителей — все это вызывает лишь зевоту и воспоминания о рекламных роликах про "обычный порошок".

Однако в *Empires* разработчики пошли гораздо дальше. Теперь цивилизации отличаются друг от друга не только юнитами, но в буквальном смысле слова всем: постройками, экономической системой, исследованиями и даже способом добычи ресурсов. Если вы на RTS, как говорится, собаку съели, то сразу поймете, что это значит. За каждую цивилизацию придется учиться играть с чистого листа. Причем предстоит изучать и осваивать не одну выигрышную стратегию для каждой нации, а несколько — ведь противники тоже уникальны, и то, что сработало при игре "русские против немцев", не обязательно сработает в игре "русские против англичан".

Но и это еще не все — в *Empires* время не стоит на месте, и на протяжении игры нам предстоит проделать увлекательный путь от средневековья до эпохи Второй мировой. Интересный момент: мы начинаем игру за одну из древних империй — Китай, Корею, Францию или Англию, а затем при переходе из третьей (имперской) в четвертую эпоху (Первая мировая война) можно продолжить игру уже за Россию, США, Великобританию, Германию или Францию. Причем выбор за-

висит от того, с какой нации мы начинали. К примеру, древняя Англия может "переволлотиться" в Великобританию, США или Германию. Одним словом, многообразие стратегических вариантов, между которыми вам придется лавировать по ходу игры, просто поражает воображение — на этом поприще *Empires* пока нет равных.

Еще один немаловажный момент: разработчики умудрились приютить под одной крышей два противоположных типажа игроков в RTS: любителей молниеносных схваток и неторопливых "строителей", которые обожают возводить базы с неприступной обороной и огромные наступательные армии. Для первых предназначен режим "Action" с маленькими картами, сильно ограниченными ресурсами и ослабленными оборонительными возможностями. А для вторых существует режим *Empire Builder*, в котором игра с долгим возведением обороны, неторопливым сбором ресурсов и затяжными сражениями растягивается на целые часы.

С ресурсами, кстати, разработчики решили не мудрить и остановились на золотой формуле "еда-камень-дерево-золото". Ресурсы, как водится, тратятся на все без исключения действия: производство войск, строительство зданий, апгрейды, научные исследования и — больше всего — на переходы из одной исторической эпохи в другую. Но вот со сбором оных ресурсов уже не все так просто, как в других играх. Типичный пример: только англичане могут добывать золото и камень при помощи шахт, не занимая на земляных рабо-



▲ Подло ограбив склады противника, весь похищенный провиант можно сложить в специальный мобильный чум.



▲ Пока наши танкетки заняты уничтожением барачков, самолеты занимаются охранной башней.



▲ Наши хлопцы разоряют вражье подворье. Им лучше поторопиться, пока враг не выслал карательный отряд.

тах дефицитную рабочую силу. Остальные нации вынуждены засылать к месторождениям целые армии рабочих с кирками наперевес.

Однако не стоит завидовать британцам: у других цивилизаций тоже есть свои уникальные преимущества, причем не обязательно в сфере сбора ресурсов — это вполне может быть или военный бонус, или экономический... да все что угодно!

Заметьте — пока речь шла только о свободных миссиях, в которые можно играть с AI-противниками или живыми оппонентами. А я ведь еще ни словом не обмолвился о трех полноценных кампаниях!

Заскриптована, заколдована

Единственный, на мой взгляд, недостаток сюжетных кампаний — это странный подбор тем. Наиболее существенными событиями мировой истории, заслуживающими отдельных кампаний, разработчики посчитали борьбу Ричарда Львиное Сердце за британскую корону и земли во Франции, войну корейцев против китайских

захватчиков в XVI веке и военную кампанию генерала Паттона в северной Африке во времена Второй мировой. Впрочем, хозяин — барин; спасибо, хоть не стали делать очередную версию операции Overlord или битвы за Британию.

Все три кампании скрупулезно выверены с точки зрения исторических деталей, и это особая гордость разработчиков. Но главный позитивный момент — это даже не историческая достоверность, а высочайшее мастерство дизайнеров миссий, которые смогли, не выходя за рамки жанра, избежать стандартного клише "построй самую большую базу и замочи всех противников на карте". Сценарные миссии настолько сильно отличаются от обычных skirmish-игр, что порой возникает ощущение, что под единым крылом Empires скрыта не одна, а целых две или даже четыре игры — три кампании плюс skirmish. Если "свободный режим" акцентирует внимание игрока на экономике и стратегических вопросах, то при прохождении кампаний приходится думать о совершенно других вещах: сражениях

при малом количестве ресурсов и войск, отступлениях, засадах, поиске объектов на карте и так далее.

Интересно, что сами полководцы тоже представлены отдельными юнитами — тот же Ричард лично на своем верном коне или просто пешком пересекает по просторам Британии и Франции, при помощи слов и клинка повсеместно сея справедливость.

Разумеется, все великолепие геймплея щедро разбавлено роликами на движке игры и насквозь проскриптовано. Не знаю, понравятся ли вам кампании так, как они понравились мне, но лично я снимаю шляпу перед программистами Stainless Steel Studios.

Еще один повод для аплодисментов — графический движок Empires, который одинаково отлично справляется с отображением и массовых ристалищ, и немногочисленных скриптовых сцен. Правда, режиссура роликов явно не дотягивает до уровня монстров вроде Mafia, но для стратегической игры и того, что есть, хватает с головой.

Кроме всего прочего — дотошное внимание к мелочам: ветер колышет кроны деревьев; конница и пехота оставляют на песке следы, да и погодные эффекты смотрятся просто отлично. А как здорово удались художникам и программистам водные поверхности! А чего стоят предсмертные па умирающих всадников! Боюсь, скриншоты не смогут передать и десятой доли очарования графики Empires.

Звук и музыка, к сожалению, удались не столь хорошо. В некоторых сценарных миссиях меня неприятно удивило сильное неестественное эхо, например, при движении конницы по каменистым поверхностям. Есть промахи и с озвучкой персонажей — кое-где старик Станиславский непременно вставил бы свое "Не верю!". Но хуже всего — стремительно надоедающие реплики юнитов "Да, сэри!", "За Англию!", "За короля!", "Будет исполнено" и тому подобное. Порой подобные беспардонные выкрики здо-

рово разрушают такую хрупкую субстанцию, как игровая атмосфера.



Dawn of the Modern World как полномочный представитель жанра RTS получила "в награду" от своей многочисленной родни парочку наследственных болезней: проблемы с AI при поиске пути к указанной точке и непростое управление. К другим недостаткам можно отнести неторопливость движка, слабую озвучку и глюки скриптов в сценариях. Но на фоне детально проработанных стратегической и тактической составляющих эти претензии выглядят совершенно несостоятельно.

Одним словом, если вы считаете себя поклонником реалтайм-стратегий, самое время бежать в магазин для пополнения своей коллекции RTS-шедевров. Empires — это лучшее, что есть в жанре на сегодняшний день. ■



▲ Детализация игры поражает. Вы не поверите, но при максимальном увеличении можно даже разглядеть, как вращается стрелка на башенных часах.

Дождались?

Великолепно сбалансированная стратегия, достойный продолжительней Age of the Empires и Empire Earth. Без пяти минут шедевр.

80% **Оправданность ожиданий**

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 7.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 7.0

Новизна

●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг "Мани" **8.5**

Алексей Бутрин

WARLORDS IV

HEROES OF ETHERIA



ВАРЛОРДЫ IV

ГЕРОИ ЭСТЕРИИ

Если маленький ребенок, обиженный сверстниками, не может дать сдачи, он начинает переводить конфликт в другую плоскость: "А зато мой брат — боксер, он вам всем покажет; и папа мне компьютер купит, а вам — нет; и вообще — когда я вырасту, стану космонавтом!" Знакомо, правда? И совсем не удивительно. Но странно, когда подобным образом начинают вести себя не маленькие дети, а дяди и тети приличного возраста. Вот вам свежий пример из игровой индустрии: заслуженные ветераны походов стратегий Warlords, обиженные, как нетрудно догадаться, не менее заслуженными Heroes of Might & Magic.

Все признаки впадения в детство — налицо. Для начала "Варлорды" прикинулись игрой вообще из другого жанра, привинтив к своим походовым костылям RTS-моторчик и взяв себе звучное имя Warlords Battlecry. Однако и на этом поприще они были биты

конкурентами, как шведы под Полтавой, ибо бодрых и атлетически сложенных RTS нынче пруд пруди. И тут-то в ход пошло последнее средство — шапкозакидательство: "а зато у нас трехмерный рельеф в новой версии будет! И развитие города не хуже, чем в "Героях"! Даже лучше — у нас будут "гибридные" города! И крутая система магии! И навороченные сражения с фланговыми маневрами и возможностью смены построения отрядов! И еще то! И это! И вообще!" Как вы понимаете, если бы хоть часть этих угроз оказалась правдой, вступление было бы совершенно другим...

Забывать о "Героях"

Говорить серьезно о сюжете четвертых "Варлордов" я не могу, и вот почему. Игра демократично предлагает нам начать прохождение кампании за любую из десятка рас, и я, воспользовавшись этим выбо-

Жанр:	Походовая стратегия
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Infinite Interactive
Издатель в России:	Новый Диск/Мега-Сервис 2000
Похожесть:	Серия Warlords
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb
Желательно:	CPU 800MHz, 256Mb
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть, play by email, hot seat
Количество CD:	Один
Сайт игры:	http://warlords4.ubi.com

ром, начал играть за орков. Каково же было мое удивление, когда я узнал, что мне уже в первой же миссии предстоит остановить нашествие своих же собратьев с северных пустошей. Вот такая гражданская война — брат на брата, орк на орка. С другой стороны, сценарий в "Варлордах" настолько же факультативен, как, скажем, в шашках или шахматах. Все равно цель любой миссии всегда сводится к одному — полному уничтожению всех противников на карте. Поэтому займемся лучше игровой механикой — она-то определенно порадует любого стратега приятными новшествами.

Первое, что нужно сделать при игре в Warlords — это удержаться от сравнений с "Героями". Поверьте опытному лордоведу, Warlords — это сложная игра с простыми правилами, сравнить ее с изящными Heroes of Might and Magic настолько же некорректно, как сравнить реверси и шашки с шахматами и MTG.

По сравнению с предыдущими сериями основная концепция четвертой части не изменилась ни на йоту. Главная цель игры — захват всех городов на карте. Города — это в первую очередь источники войск, производство которых по традиции нуждается только в одном ресурсе — времени. Правда, теперь города также служат источниками маны и даже квестов. В "стеке" боевого отряда по-прежнему восемь слотов — то есть больше восьми юнитов, как обычно, в отряд не засунуть. Однако теперь к формированию от-

ряда нужно подходить с большей вдумчивостью, ибо, помимо обычных, в игре есть стрелковые и осадные юниты, которые в бою автоматически причиняют урон войскам противника (а осадные — еще и оборонительным башням при штурме города).

В боевую систему были внесены и другие приятные изменения. Теперь не только герои, но и все без исключения войска не только развиваются от боя к бою, но и могут похвастаться несколькими специальными умениями, которые можно развивать при повышении уровня (это не считая прокачки здоровья и атаки). Например, единороги могут лечить союзные отряды, орочи наездники — ослаблять войска противника, рыцари — причинять повышенный урон всем "злым" созданиям и так далее. Словом — простор для тактических трюков просто безграничный. Особенно большое значение все эти нюансы приобретают на высоких уровнях сложности, когда AI начинает свирепствовать не по-детски.

Варлорды-домоседы

Одно из главных нововведений в игре — появление варлордов как таковых. Собственно, игра начинается именно с процесса создания своего собственного лорда: мы даем ему имя, выбираем симпатичную или страшную мордашку, придумываем название для своей столицы, определяемся с расовой принадлежностью и выбираем умения, коих в игре насчитывается аж шесть: боевое искус-



▲ Местный пейзаж беден деталями, но зато не отвлекает и позволяет полностью сосредоточиться на стратегии.



▲ Интерфейс в игре прост и функционален. Построить армию и отправить ее в поход можно всего за два клика.

ство, церковная магия, магия рун, природная магия, призыв существ и некромантия. Причем умения нужно выбирать и основные, и второстепенные — из их комбинации складывается класс лорда. Скажем, если основная специализация варлорда — сражения, а второе высшее он получил в области природной магии, то перед нами — типичный Ranger. Если наоборот — Beastmaster. А если и первая, и вторая специальности — магия природы, то это чистокровный Druid. В общем, уже на этапе генерации персонажа начинаешь испытывать к процессу живой интерес.

Но самое любопытное, что варлорд теперь представлен в игре отдельным юнитом — очень, кстати, мощным. Правда, по условиям игры варлорд не может свободно носиться по миру, сея добро и справедливость налево и направо, — социальный статус не позволяет. Настоящий варлорд сидит в родовом замке и принимает участие только в обороне столицы. Еще одна интересная новинка заключается в том, что лорд, как и обычные герои, которые перекочевали в игру

из предыдущих частей сериала, со временем повышает уровень, что дает игроку массу различных бонусов — дальнейшее развитие магических навыков, дополнительные постройки в главном городе а-ля HoMM и так далее. Разумеется, варлорд прокачивается намного медленнее, чем обычный герой — приблизительно по одному уровню за каждую кампанию.

Еще одна приятная новость — варлордов, прокачанных в ходе кампании, можно повторно использовать при прохождении одиночных миссий и наоборот. Более того — теперь даже обычных героев и любые другие юниты можно (и нужно!) переводить из миссии в миссию. Разумеется, без ограничений тут не обошлось — в следующую миссию с вами может пойти не более трех юнитов (они появятся где-то в районе десятого хода). Но и это, мягко говоря, неплохо: три героя 12-го уровня, с головы до ног увешанные мощными артефактами, представляют собой очень и очень существенное подкрепление.

Все магические заклинания в игре можно поделить на “энчанты” и “при-



▲ Это только кажется, что от одного замка до другого — рукой подать. На самом деле между ними не менее дня пути.

зыв существ”. Прямой атакующей магии в Warlords IV нет. Зато различных заклинаний, усиливающих ваши войска и ослабляющих войска противника, — просто море. По правилам игры каждый уровень начинается с чистого листа — то есть ни вы, ни противники еще не владеете никакими заклинаниями; их надо предварительно исследовать. На исследование тратится время, причем если магия какого-то типа относится не к главной, а к второстепенной способности варлорда, то и времени на ее исследование уйдет больше.

Кстати, использование магических способностей сильно затруднено по ряду причин, и первая из них — это маленькое количество маны и очень низкая скорость ее возобновления. Дополнительные источники маны — некоторые города и магические кристаллы, которые можно найти во время исследования руин. Второе препятствие на пути к победе — система использования заклинаний, которые не только требуют ману, но и съедают определенное количество единиц для, так сказать, “поддержания магического эффекта”.

Воину красота ни к чему

Надежды, возлагавшиеся на графический движок, не оправдались. Графика в стратегическом режиме — это те же Warlords Battlecry, подкрашенные небольшими спецэффектами. В общем, картинка в стратегическом режиме выглядит на четверку с минусом: симпатично и не безвкусно. Куда хуже дело обстоит с визуализацией сражений, которые навевают воспоминания о первой King's Bounty. И проблема вовсе не в убогости движка — с такой технической базой все можно было бы сделать минимум на порядок лучше. Поражает другое — наплевательское отношение к анимации и полное отсутствие вкуса и стиля в изображении юнитов. Создается впечатление, что на этот фронт работ на добровольно-бесплатных основаниях спешно бросили взвод интернет-

фанатов Warlords, но никак не профессионалов.

Со звуком и музыкой дела обстоят чуть лучше, но до высоких оценок им все же далеко. Звуки очень быстро приедаются, а музыка грешит излишним пафосом.



С другой стороны, Warlords всегда подкупали любителей компьютерных стратегий вовсе не графикой и не звуком, а именно простой, но в то же время захватывающей игровой системой. А эта составляющая в новой части стала еще краше. Не беда, что игра, по сути, изменилась лишь чуть-чуть — ведь это все те же “Варлорды”. И если вам удастся смириться с местной графикой и отмахнуться от назойливых ассоциаций с “Героями”, то пара месяцев увлекательного времяпрепровождения будет обеспечена. Обещаю. ■

Дождались?

По сравнению с предыдущими частями игра практически не изменилась. Но за счет неуязвимой концепции геймплея мы снова получили очень добротную стратегию.

40% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 3.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 6.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 4.0

Рейтинг “Мани” 7.0



▲ Взглянув на картинку, сразу так просто не догадаешься, что перед нами разворачивается кровавое сражение, а взвод древней пытается выбить из замка отряд гидр. Примитивизм.

ERIC YOUNG'S SQUAD ASSAULT WESTFRONT

Ваш корреспондент докладывает: очередная виртуальная высадка в Нормандии прошла успешно. На пустынные пляжи лениво выползли танки, не заставила себя ждать и пехота. Вот-вот прозвучат первые выстрелы... но не будем спешить — или зачем в игре существует управляемая пауза? Давайте остановим время, чтобы без спешки и суеты оглядеться по сторонам.

Пейзажи, честно признаться, не радуют. Блекло все как-то, сиротливо. Недоброй памяти "пасторали" *Combat Mission* — и те выглядят по сравнению с этим пиром кубизма красочной праздничной открыткой. Очень скучно жить в таком мире, господа! Но, может быть, не скучно хотя бы умирать? Или — что гораздо приятнее — убивать других? Словом, давайте разберемся.

Хорошо забытое старое

Если не вдаваться в долгие рассуждения, *Squad Assault: West Front* есть не что иное, как старый добрый

Close Combat, наскоро (чересчур наскоро!) переодетый в мундир с трехмерного плеча *Combat Mission*. Типичный варгейм-коктейль с кучей известных ингредиентов. То есть перед нами трехмерное поле боя, которое когда-то в прошлой жизни было простой двухмерной картой, и полигональные солдатики, которые когда-то были сгустками анимированных пикселей. Прочее знакомо до боли: малые подразделения (настолько малые, что каждому бойцу присвоено имя собственное), небольшие тактические карты, минимум бронетехники. Поступивший под ваше командование танк — уже большая удача. С полевой артиллерией — лучше, а вот массированный огонь извольте по старинке вызывать откуда-то из-за края карты. Равно как и авиаподдержку. Знакомо? Еще бы! На такое мы до рези в глазах насмотрелись еще во времена *Steel Panthers*... Список доступных приказов? И он вполне ветхозаветный, *Close Combat*-овский: до ухищрений и тонкостей *Combat Mission* ему далеко.

Жанр:	Wargame
Изготовитель:	Matrix Games
Разработчик:	Freedom Games
Изготовитель в России:	Новый Диск
Похожесть:	<i>Close Combat</i> , <i>Combat Mission</i> , <i>G.I. Combat</i>
Необходимо:	CPU 700MHz, 256Mb, GeForce2 MX
Желательно:	CPU 1000MHz, 512Mb, GeForce4 MX
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.squadassault.com

Зато меню настроек миссии стоит рассмотреть подробнее. Именно в нем содержится масса вещей, ранее невиданных в серьезных варгеймах. Как вам, к примеру, возможность собственноручно определить продолжительность раунда между двумя автопаузами? Те, кто страдал без такой возможности в *Combat Mission*, поймут меня и так, а для всех остальных — небольшое отступление.

Продолжительность раунда-хода в *Combat Mission* была строго определенной — минута, ни больше, ни меньше. Что и говорить, минута в бою — срок продолжительный, и за это время без командирского пригляда может случиться много чего неприятного. Так вот, в *Squad Assault* мы можем раздавать приказы чаще: максимум — четыре раза в минуту. Это, конечно, перебор — поди сыщи в реальности столь скорого на язык офицера, — но кто мешает нам отдавать команды раз в полминуты? Это и на жизнь похоже, и наши тактические задумки не будут загублены отсутствием своевременной корректировки. Кстати говоря, на радость ценителям чистого real-time автопаузу в игре можно... отключить вообще. Правда, играть в *Squad Assault*, как в какую-нибудь RTS, все равно не получится — уж слишком сложна эта игра.

Помимо продолжительности хода, в игре есть и другие параметры, оказывающие влияние на реалистичность действия. Можно выставить и степень жестокости боя — по девятибалльной системе: на отметке "девять" смерть на поле боя происходит чуть ли не каждые пару секунд. Никаких ранений

— каждая пуля бьет наповал. Зато на "единичке" те же самые пули по смертоносности начинают мало отличаться от сонных шмелей, поэтому сражения могут не на шутку затянуться.

Немного эстетики

Честно говоря, загрузив на пробу первую из приглянувшихся миссий, я несколько перепугался: столь неряшливой (если не сказать уродливой) графики не приходилось видеть уже очень давно. Если точнее — то пар тройку лет точно. Размытые текстуры, небрежно сложенные из полигонов модели зданий, ужасное — иначе не скажешь — небо... И стоило ради всего этого городить 3D-огород! Вторым неприятным открытием стало то, что на моей конфигурации, без всяких протестов вынесшей "Операцию Silent Storm" и "Пиратов Карибского моря" и лишь слегка поперхнувшейся от графических изысков *Republic: the Revolution*, детище *Matrix Games* ужасно тормозит. А ведь было бы от чего!

Понимание пришло значительно позже. Подобные тормоза очень легко объяснить, если вспомнить, что в игре просчитывается траектория полета каждой выпущенной на свободу пули — с точностью до градуса. А уж выстрелов на единицу времени в игре приходится просто ужас сколько.

Но, слегка попривыкнув к ужасам местной графики, я втянулся в игру, и процесс, как говорится, пошел. Да, картинка в игре страшна как смерть, но посмотрели бы вы на пластику бойцов! Это уже не картонные болванчики из *Combat Mission*: каждое отделе-



▲ Жанровую сцену "солдат, ползущий по траве" местный графический движок превращает в сюрреалистическое полотно.



▲ В игре нет крови. Абсолютно. Поэтому сразу и не догадаешься, убит расчет или пьяно храпит на рабочем месте.

ние, да что там — каждый оружейный расчет после получения приказа разыгрывает перед вами мини-спектакль, причем очень правдоподобный. Солдаты медленно поднимаются в бой, осторожно разворачивают артиллерийскую установку, отважно валятся наземь в поисках укрытия... Понаблюдав за некоторыми сценками, с легким сердцем прощаешь разработчиком общую сырость игры и техническую отсталость движка. Прекрасная режиссура на фоне наскоро сбитых фанерных декораций.

На войне как на войне

Теперь о том, ради чего мы, собственно, и играем в варгеймы, — о тактике. Squad Assault на сегодняшний день — лучший «симулятор боя на уровне небольших подразделений». И именно поэтому в игре не прописан четкий тактический рисунок — однозначных рецептов выигрыша здесь, как и в жизни, попросту нет.

Геймплей, несмотря на мнимую неуклюжесть игры, весьма динамичен. Исход схватки решается в какие-нибудь ключевые три-четыре раунда

после начала боя. Очень многое зависит от случайных и единичных решений — один-единственный неправильно расположенный гранатомет вполне может стоить вам победы. Главное — правильно определить узловую точку кипящего сражения и вовремя подтянуть туда нужные силы. Звучит просто, но на деле... Особенно если вспомнить, что разработчики уделили множество внимания проработке «психологической модели» всех подведомственных солдат. Зеленые новобранцы периодически будут лихо изображать из себя камикадзе, а, например, отряд элитных головорезов может моментально удариться в панику от незаметного на первый взгляд фактора (например потому, что на горизонте вдруг промелькнул доселе не виданный бойцами «тигр» или еще какое чудо враждебной техники). Все это здорово оживляет геймплей, и в Squad Assault стоит поиграть хотя бы ради того, чтобы полюбоваться на поведение полигональных человечков.

Список доступного оружия очень напоминает арсенал все того же Close Combat. Оно и понятно — тот



▲ Судя по сообщениям с поля боя, пока фашисты отдыхают в развалинах, где-то за холмом уже убили двух солдат, обстреляли снайпера и подожгли танк.

же регион, то же самое время, те же противоборствующие стороны. Разве что немцы теперь могут похвастаться «тиграми», а американцы — знаменитыми «Шерманами-5». Танки и артиллерийские орудия запросто простреливают всю карту, стрелковое оружие бьет гораздо ближе, и убойная сила пуль крайне зависит от расстояния до цели. Насколько можно судить «на глазок», вся местная физика вполне похожа на физику реальную. Очередь из автомата на ура пробивает деревянные стены домов, тогда как бетонные доты можно полчаса расстреливать из полевой пушки — и не добиться каких-то особых успехов. Техника увязает в грязи, пробуксовывает на полях и бодро чувствует себя на дорогах — короче говоря, ведет себя так, как и было обещано — абсолютно реально.

Хуже дела обстоят с проработкой карт. Рельеф плоский до неприличия — ни тебе овражка, ни тебе бугорочка. Не говоря уж о тактически значимых безымянных высотах. Единственными «естественными препятствиями» в игре являются реки да полосы лесопосадок. Но и на том спасибо. Зато чего в местных пейзажах в избытке, так это всевозможных заграждений из колючей проволоки. Некрасиво, зато практично.

И, наконец, последним по списку, но не по значению стало введение в игру командной группы «офицер + четыре солдата сопровождения». Ее следует беречь пуще зеницы ока, ведь в случае гибели этого отряда (крайне, кстати говоря, слабого по огневой мощи) вы потеряете руководство боем, и ваши осиротевшие подчиненные будут в полном одиночестве сражаться на свой страх и риск.



Подводя итоги, следует заметить, что в каком-то смысле Squad Assault — вежа. Судя по всему, это последний хардкорный варгейм классического типа, причем такой, где все недостатки и достоинства жанра представлены

наиболее ярко. Несносная даже для варгеймеров со стажем графика... и здесь же — дивный геймплей. Реалистичная физика боя — и, по большому счету, куда не годный, устаревший интерфейс. Продолжать этот список недостатков можно еще долго.

Но! Почему этот варгейм последний? Очень скоро на рынок выйдет тандем IC и Maddox Games со своим проектом «Вторая мировая», где будут и нормальная физика, и грамотная тактическая модель, и современная графика, и киношная зрелищность, и нормальное управление... Как горячий поклонник стратегий, искренне надеюсь, что эта игра откроет новую эпоху развития жанра, ну а пока... А пока мы будем играть в Squad Assault. Эта игра вполне способна скрасить месяц-другой ожидания... ■

Дождались?

Мастодонт из вымирающего семейства хардкорных варгеймов «для своих». Уникальная психологическая модель и достоверная физика боя подпорчены страшноватой графикой и дышащим на лагерь движком.

70% оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 4.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 7.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 7.0

Новизна

●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг
«Мани» 7.5



▲ Под опекой «тигра» нашим бойцам шагаются как-то увереннее.

Андрей Александров

RAILROAD
TYCOON
3

Николай Иванович Паровозов — счастливый обладатель просторного кабинета в главном здании Министерства тех самых Путей, которые Сообщения. Целыми днями Николай Иванович принимает подчиненных, подписывает документы, издает распоряжения и гоняет секретаршу за кофе. А иногда в гости к нему приходят журналисты. «Любите ли вы железные дороги?» — спрашивают они. «Да так... да так... так...» — отвечает смущенный Николай Иванович. Журналисты, пожав плечами, собираются и уходят.

Дело в том, что Николай Иванович очень любит железные дороги. Он просто жить без них не может. Но при этом почему-то стесняется этой любви. Поэтому и ведет себя в рабочее время максимально сдержанно и отстраненно. И только после того, как на город опустится ночь, а здание Министерства тех самых Путей, которые Сообщения, покинут почти все сотрудники, Николай Иванович включает свет в кабинете и открывает запертую на семь замков дверь, которая ведет в Секретную Комнату. Он мышью крадется мимо огромной игрушечной железной дороги и подходит к своей цели — компьютеру, на

котором в тридцатой директории, в тридесятм каталоге находится запертая на семь паролей папка с игрой Railroad Tycoon 3. Николай Иванович щелкает мышкой по ярлыку — и вскоре на него снисходит Счастье...

К чему вся эта притча? Очень просто, друзья. Давайте будем честны сами с собой — такой Николай Иванович живет почти в каждом из нас.

Локомотив
прогресса

Идея, положенная в основу Railroad Tycoon 3, стара, как паровозы. В нашем распоряжении есть карта, на которой, помимо естественных географических объектов, наблюдается некоторое количество городов, фабрик, заводов, добывающих предприятий и ферм. Кроме карты, у нас есть некоторое количество денег и волшебный интерфейс, с помощью которого можно строить железные дороги. Чтобы строительство это не было совсем бесцельным и бессистемным, разработчики добавили в игру кампанию и некоторое количество отдельных сценариев. В каждой миссии кампании и в каждом сценарии перед игроком ставятся определен-

Жанр:	Экономический симулятор
Издатель:	Gathering
Разработчик:	PopTop Software
Похожесть:	Серия Railroad Tycoon, Transport Tycoon
Необходимо:	CPU 400MHz, 128Mb, 16 Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.railroadtycoon3.com

ные задачи. Например, за двадцать лет соединить два отдаленных города железной дорогой и перевезти по ней столько-то грузов. Или за тридцать лет заработать столько-то денег. Экономическая стратегия? Точно.

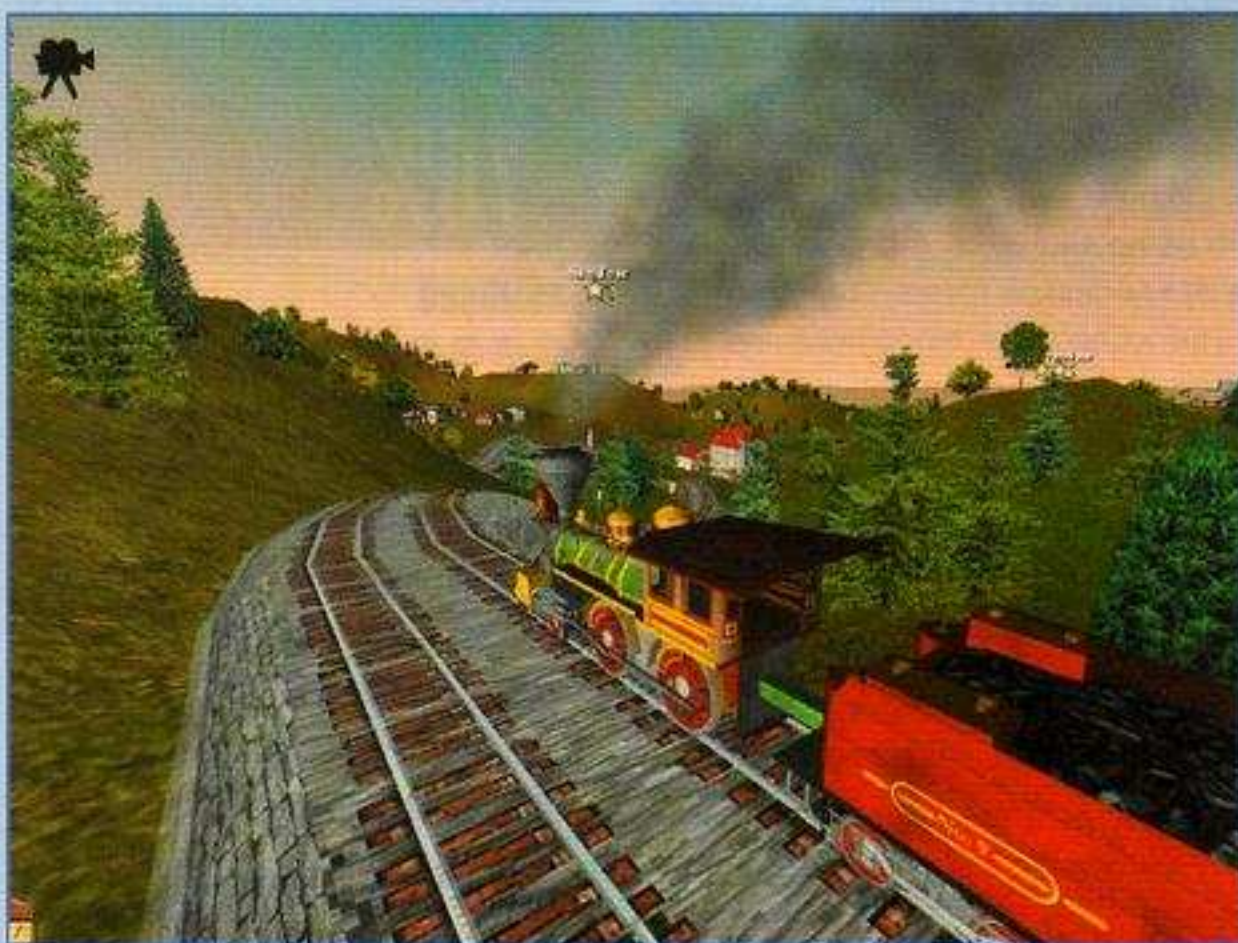
Геймплей, на первый взгляд, выглядит очень просто. Знай клади себе рельсы да пускай по ним поезда. И, в принципе, обладая некоторой долей везения, с помощью такой стратегии можно пройти практически всю игру. Однако тогда вы не обретете Счастье, о котором мы говорили выше. Ведь если взглянуть в Railroad Tycoon 3 повнимательнее, то окажется, что игра на порядок сложнее и глубже, чем показалось вам тогда, когда похожий на бочку паровозик в первый раз проехался по проложенной вами линии от Ливерпуля до Манчестера и привез первую прибыль.

Начнем с того, что в игре очень сложная экономическая модель. Объекты на карте нужно объединять не абы как, а по определенной схеме. Промышленные и сырьевые предприятия образуют самые настоящие экономические цепочки, причем временами — весьма длинные. Сырье нужно возить на заводы и фабрики, производящие конечную продукцию — которую, в свою очередь, надо поставлять потребителям. Если объединить все это добро неправильно, в экономике начнутся перебои, а компания игрока недополучит львиную долю прибыли. Если создать грамотную схему перевозок — все будут довольны, а в кошелёк начнут капать деньги. Чтобы немного упростить жизнь игрока, разработчики дали ему возможность лично

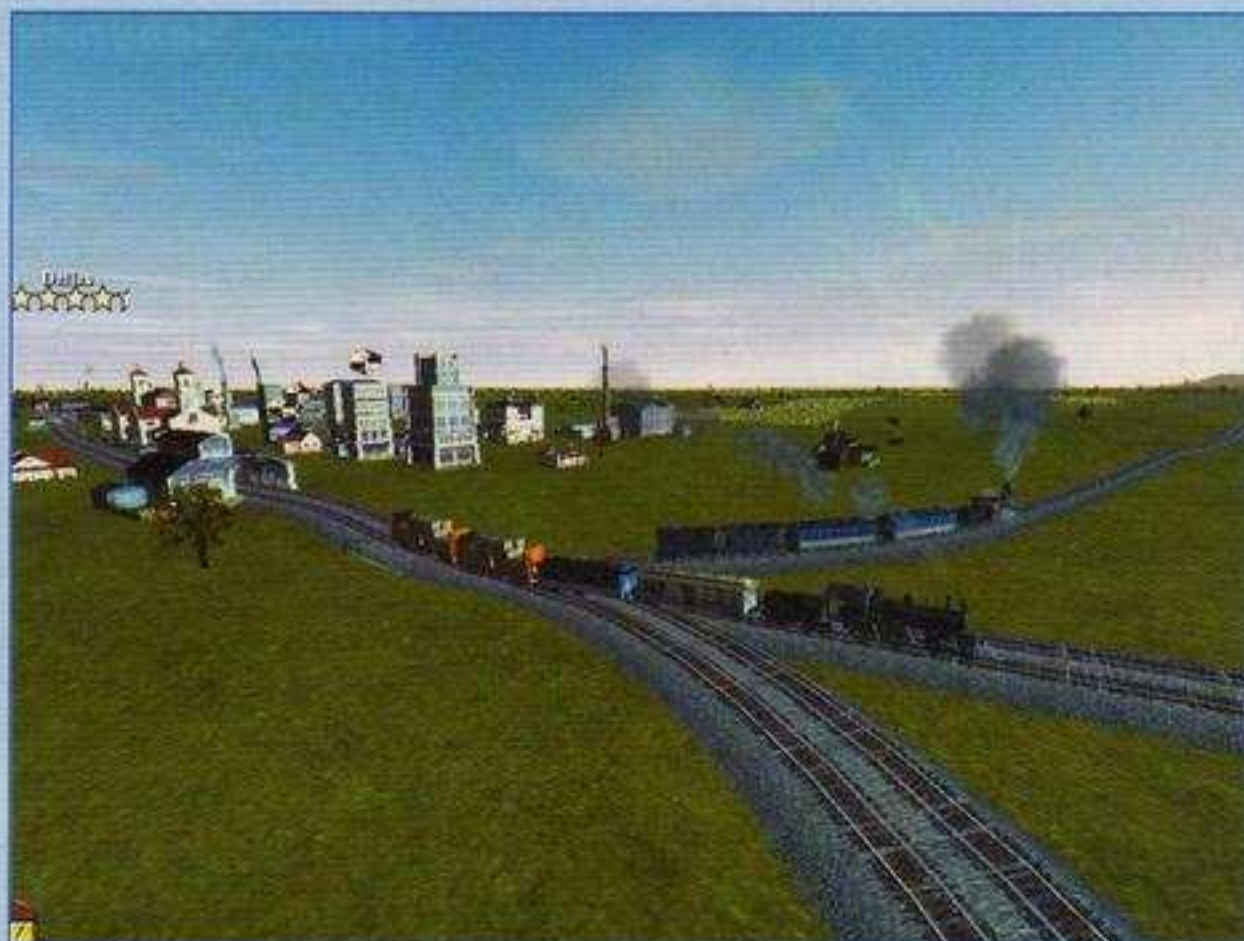
строить основные промышленные и сервисные объекты там, где это надо.

Еще одна приятная особенность Railroad Tycoon 3 — весьма реалистичный финансовый рынок. Помимо собственно прибыли от перевозок, привлечь дополнительные деньги можно путем выпуска облигаций или размещения своих акций на рынке. Облигации выпускаются с определенным сроком погашения, причем процентная ставка по ним не фиксирована, а значит, в определенные моменты игрок может взять более выгодный займ. Акции отличаются от облигаций тем, что привлеченные с их помощью деньги не нужно отдавать. Вместо этого придется делиться с акционерами частью прибыли и выплачивать ее в виде дивидендов. Кстати, ставку по дивидендам можно сделать и нулевой.

Игровой мир крайне нестабилен, и нам постоянно приходится реагировать на все перемены. Экономика, например, развивается скачками, регулярно переходя от стадии бурного роста к полной стагнации — и обратно. Таким образом, чтобы получить максимальный экономический эффект, приходится все время подстраивать свои действия под текущую ситуацию. Во время спада иногда бывает разумно даже сократить количество поездов, оставив только самые прибыльные. Не стоит на месте и технический прогресс. В нашем распоряжении постоянно появляются новые модели локомотивов — более мощные, но и более дорогие. Особенно интересен тот период, когда появляются первые поезда на электрической тяге. Пути приходится пере-



▲ Поезда в игре лучше рассматривать издали. Вблизи они уж очень похожи на детские игрушки.



▲ По количеству путей и стрелок видно, что Даллас — один из центральных узлов железнодорожной сети. Поезда здесь ходят табунами.

оснащать, и поэтому следует очень тщательно продумывать — где электровозы нужны уже сейчас, а где пока можно обойтись и паровозами.

Меняются и другие законы бизнеса. Вроде бы еще вчера города охотно покупали сырую нефть, а сегодня уже требуют ее предварительной переработки. Приходится срочно перекраивать старые маршруты и даже вводить новые, чтобы добавить в цепочку "нефтедобывающие скважины — города" еще и нефтеперерабатывающие заводы.

Кстати, некоторые изменения в игре напрямую зависят от наших действий. Поселки, объединенные железными дорогами, могут со временем здорово развиться с экономической точки зрения — и вот уже три городка, где не так давно на улицах паслись гуси, превратились в крупные промышленные центры.

Есть к геймплею и одна серьезная претензия — очень слабая конкуренция со стороны компьютерных игроков. Причем если в предыдущих частях Railroad Tycoon компьютерные железнодорожники вели себя глупо и

очень агрессивно, то теперь на смену выпускникам Академии кретинов явно пришли воспитанники Академии им. Тормозной жидкости. Типичная для игры ситуация: разросшейся за двадцать лет корпорации игрока противостоит конкурент, который до сих пор катает паровозики между парой населенных пунктов и регулярно занимает под это полезное для обществу занятие очередные полмиллиона долларов. Ну а повышение уровня сложности не столько влияет на разумность конкурентов, сколько усложняет экономические условия для игрока (прибыль, расходы на содержание поездов и так далее) и упрощает их же для компьютера.

Кондуктор, нажми на тормоза!

В принципе, практически все описанное выше можно было увидеть и в предыдущих сериях игры. Разве что играть теперь стало несколько проще благодаря новому интерфейсу и множеству мелких доработок. Но главной изюминкой Railroad Tycoon 3, по мнению разработчиков, должен был



▲ Паровозик из Ромашково на фоне утреннего неба. Несмотря на некоторую ущербность, местный движок иногда может выдавать потрясающие пейзажи.

стать трехмерный графический движок... Увы — не сложилось. Да, трехмерность, конечно же, привнесла в игру множество новых возможностей. Теперь и ландшафты намного сложнее, и рельсы можно класть практически под любым углом. Да и, наконец, обзор, благодаря свободной камере, стал намного больше. Хочешь — смотри на карту с высоты птичьего полета, хочешь — "цепляйся" к поезду и созерцай владения чуть ли не глазами машиниста. Вот только... все это почему-то не радует.

Графический движок современным стандартам не соответствует ну никак. Ей-богу, даже стародавний Microsoft Train Simulator был красивее в несколько раз. В Railroad Tycoon 3 же мы наблюдаем простенькие модели поездов и вагонов, схематичные города из нескольких домов, средненькие погодные эффекты и прочие "призраки прошлого". Куда ни кинь взгляд — везде сплошное разочарование. Пресловутая "игровая атмосфера" наблюдается лишь местами. Например, отменным получился XIX век с гудящими паровозами, которые курсируют между небольшими городками. А вот с XXI столетием у разработчиков полный провал. Ибо ультрасовременные локомотивы на фоне все тех же небольших городков, где не поменялась даже архитектура, смотрятся как седло на корове. Единственное, что не позволяет атмосфере окончательно загнуться — отменная музыка. Великолепный кантри-саундтрек, право, достоин отдельного диска.

Ну и, наконец, последний неприятный момент, доставшийся Railroad Tycoon 3 по наследству от предыдущих частей игры, — излишняя условность происходящего. В игре так и не появилось сортировочных станций, вспомогательных объектов и мощных вокзальных комплексов, где комплектуются составы. Да что там — нет даже возможности модифицировать расписание движения поездов, чтобы те не сбивались в кучи на станциях.

Увы, но в плане реализма даже макет железной дороги из "Детского мира" даст фору Railroad Tycoon 3.



А ведь именно этого ждали от Railroad Tycoon 3 все Николай Ивановичи мира — реалистичности. Вагонов, которые скатываются с сортировочной горки, вокзалов с двенадцатью платформами, обходчика с фонарем, мерно постукивающего по буксовым узлам... Не дождалось. Вместо всего этого PopTop Software преподнесла нам практически ту же самую игру, только со слабеньким трехмерным движком да дюжиной незначительных нововведений. Поэтому Railroad Tycoon 3 будет интересен в большей степени людям, которые не знакомы с предыдущими играми серии. А вот истинные фанаты жанра вряд ли найдут здесь что-то действительно новое и заслуживающее пристального внимания. ■

Дождались?

Практически та же игра, которую мы видели в 1998 году. Завлекательная, интересная, но не более того. Жаль.

60% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 7.0

Графика

●●●●●●●●●● 6.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 9.0

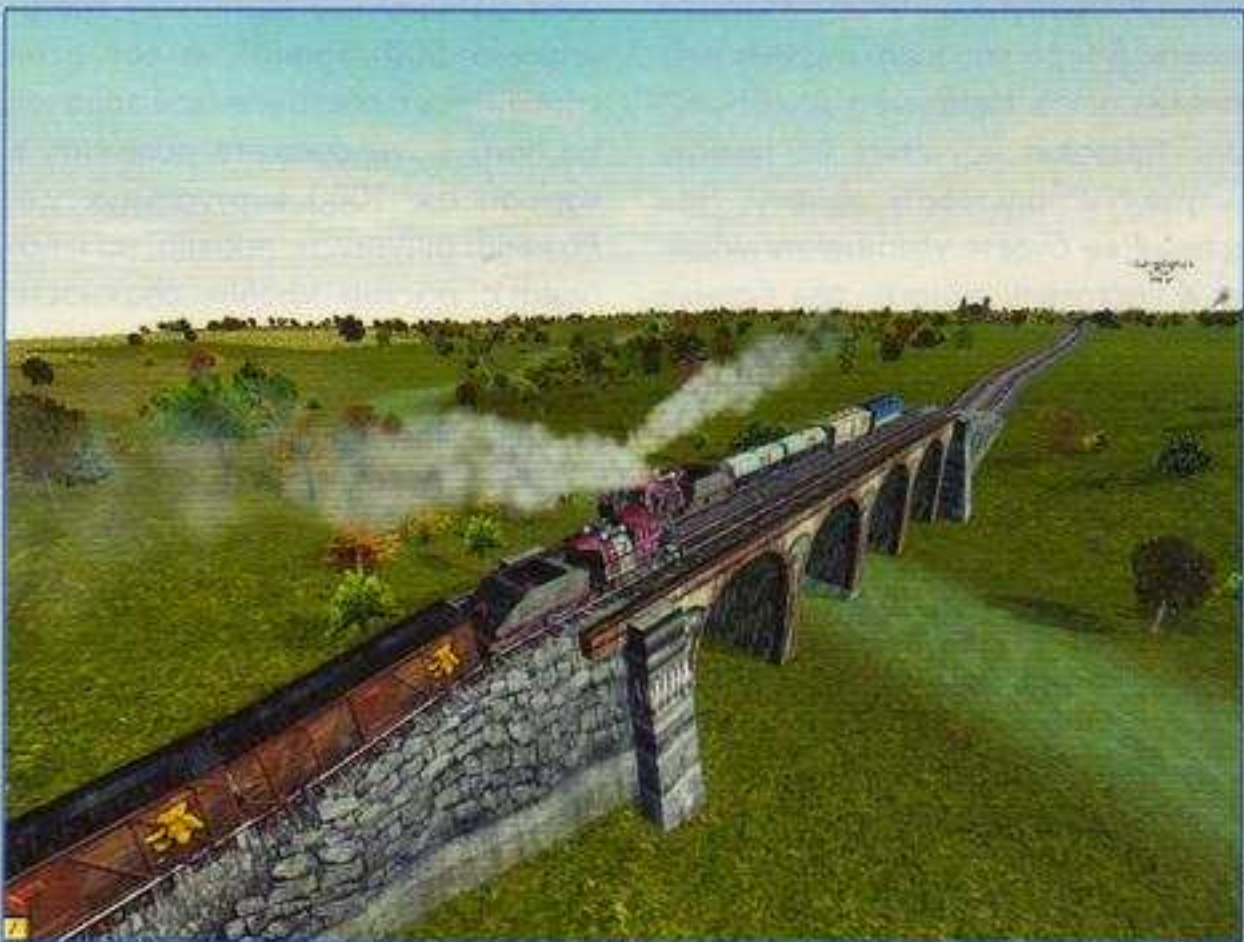
Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 5.0

Рейтинг "Мани" 7.5



▲ Встреча на мосту. Поезда, как и положено, приветствуют друг друга пронзительными гудками.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Откровенно говоря, демо-версия *Need for Speed: Underground*, вышедшая в свет аккурат накануне релиза игры, произвела на меня несколько удручающее впечатление. Судя по демке, нас ожидала не слишком яркая графика и неплохой, но отнюдь не гениальный игровой процесс. Каково же было удивление, когда после ознакомления с финальной версией вдруг выяснилось, что под конец года мы получили один из самых красивых, стильных и увлекательных автосимуляторов в мире.

Большие гонки

Все игры из серии *Need for Speed* всегда отличались от прочих автосимуляторов тремя основными характеристиками: безумными скоростями, превосходной графикой и роскошными машинами.

Особый кайф, конечно, состоял не только в том, чтобы погонять на топовой модели какого-нибудь "Ягуара", но и в заманчивой возможности при желании разбить его вдребезги и превратить в груды металлолома. Однако в *Need for Speed:*

Underground разработчики предлагают нам абсолютно иной парк автомобилей, в котором дорожных машин уже не сыскать. На этот раз нам предстоит выбрать себе автомобиль из ряда вполне демократичных моделей от таких производителей, как Honda, Mazda, Ford или Subaru. Причем каждая марка представлена совершенно заурядными автомобилями, которые можно встретить на улицах городов Европы, Америки и даже России. Столь потребительский подход объясняется тем, что нам предстоит принять участие в самом настоящем стрит-рейсинге.

Суть этого не совсем легального спорта заключается в том, что крутые парни, любящие быструю езду, путем замысловатых усовершенствований превращают, например, банальную "Пежо" в натурального четырехколесного монстра, который по скорости может дать фору самому новороченному гоночному автомобилю. Вот на этих-то модернизированных авто отчаянные сорвиголовы и проводят нелегальные гонки по трассам ночных городов. И благодаря

Жанр:	Аркадный автосимулятор
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Black Box
Издатель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	Серия <i>Need for Speed</i>
Необходимо:	CPU 700MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.eagames.com/pccd/nfs_underground/home.jsp

Underground у вас есть редкая возможность на некоторое время влезть в шкуру такого гонщика.

Ваша карьера начинается с пары штук баксов в кармане и нескольких моделей машин, которые за эти деньги можно купить. Выбрав приглянувшийся автомобиль, можно смело начинать путь уличного гонщика. Разработчики игры заготовили аж 111 разнообразных заданий (так называемых event'ов), которые вам и предстоит последовательно выполнять, приобретая таким образом "профессиональную" репутацию и зарабатывая деньги. В игре вас ждут задания нескольких типов. Например, дрифт-рейсинг позволит научиться на полную катушку использовать заносы. Чем дольше вы будете удерживать машину в состоянии заноса, тем больше получите очков. Или, скажем, драг-рейсинг — режим для полных отмороzków. Тут нам предстоит выполнить воистину непростую задачу — на колоссальной скорости преодолеть небольшой отрезок прямой дороги. Самое трудное здесь — справиться с управлением. Кроме того, путь к финишу изобилует многочисленными оживленными перекрестками, встречным транспортом и, конечно же, соперниками, которые всеми правдами и неправдами пытаются впечатать вас в ближайший столб. Но это еще не все! Для пущего ужаса скорость в режиме драг-рейсинга переключает-

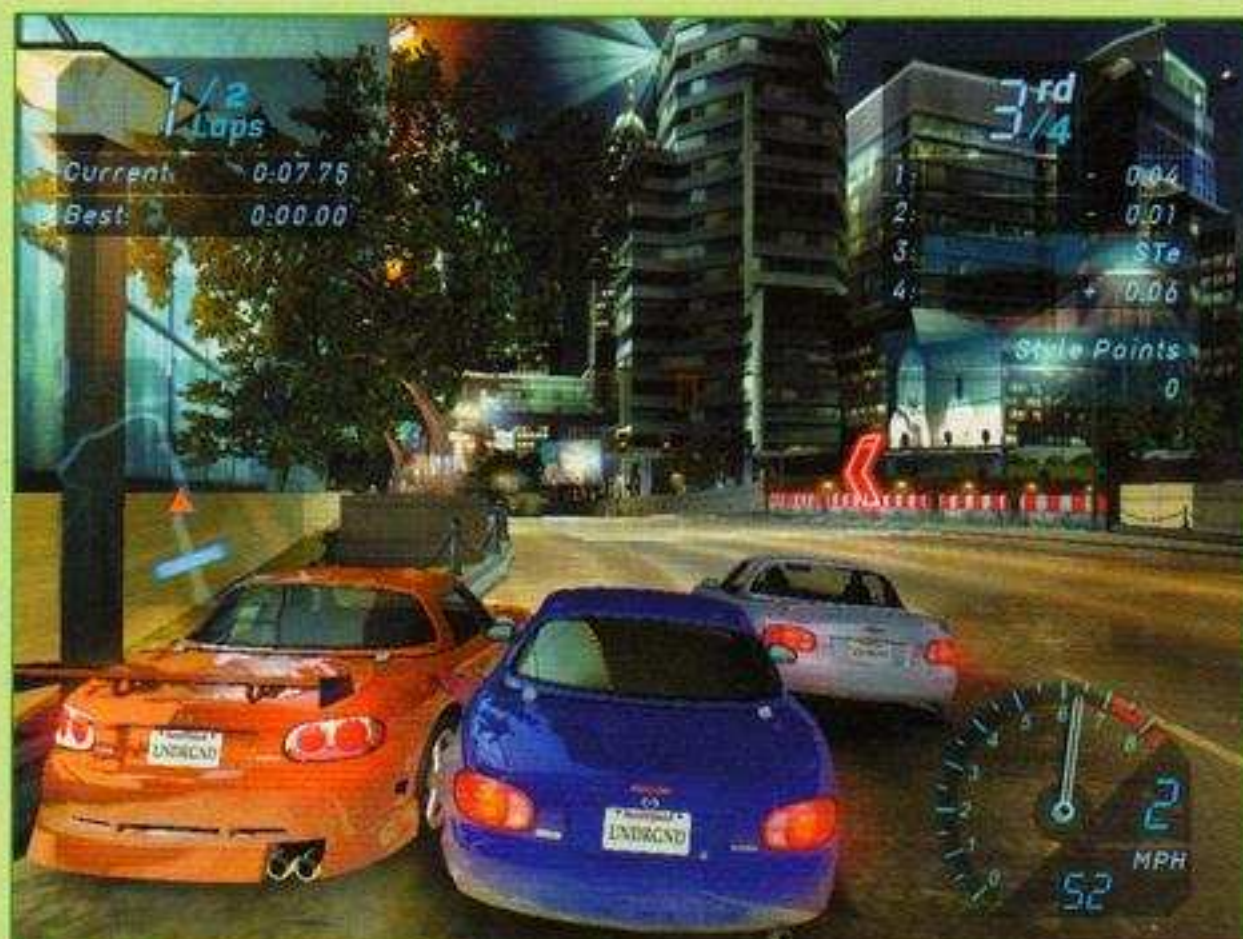
ся не автоматически, а исключительно вручную, и если прозевать момент переключения передачи, то мотор просто-напросто взорвется, и придется начинать гонку сначала. На фоне таких кошмаров обычное задание — откатать положенное количество кругов и прийти к финишу первым, обставив четырех соперников, — кажется просто детской забавой.

Перед тем как приступить к выполнению очередного задания, мы вольны выбрать уровень сложности. Отличаются они тем, что на уровне easy вы получите за победу всего-навсего 500 "грин", а вот если справитесь с поставленной задачей на hard — то сможете положить в карман аж 1000 виртуальных у.е. Разница ощутимая, правда, но и победа с ростом уровня сложности достается гораздо большей кровью.

Заработанные в тяжких испытаниях деньги предлагается тратить на модернизацию машины. В спецмагазине вас ждут разнообразные автомобильные детали и аксессуары от ведущих фирм-производителей. Выбор и впрямь огромен: несколько видов шин, пара десятков моторов и около двадцати разновидностей тормозов. Все эти запчасти прямо влияют на три основные характеристики машины — скорость, время разгона и управляемость. Так что не скупитесь, и как только появляются деньги — тут же проводите тотальный апгрейд тачки.



▲ AI соперников в NFSU очень неплох. Чтобы победить в гонке, придется проявить талант настоящего гонщика.



▲ Чтобы избавиться от назойливого соперника, нелишним будет прижать его к бордюру, а еще лучше — толкнуть к ближайшему столбу.

Помимо, так сказать, сугубо практических вещей, в магазине можно отыскать целый набор чисто декоративных штучек, вроде цветной неоновой подсветки днища машины, наклейки и прочих безделушек. Проявив фантазию, можно разукрасить машину так, что соперники умрут от зависти, едва завидев ваше авто на трассе. Впрочем, следует помнить, что для приобретения самых дорогих товаров необходимо обладать высокой персональной репутацией. Постепенно продвигаясь от не очень-то престижного звания простого уличного водителя к высокому титулу профессионального стритрейсера, вы будете в состоянии покупать все более и более качественные моторы, колеса, спойлеры и турбоускорители. К концу игры вы совершенно точно станете хозяином мега-автомобиля, который способен развивать скорость под 500 км/ч и выписываться в любой самый крутой поворот.

Мы поедem, мы помчимся...

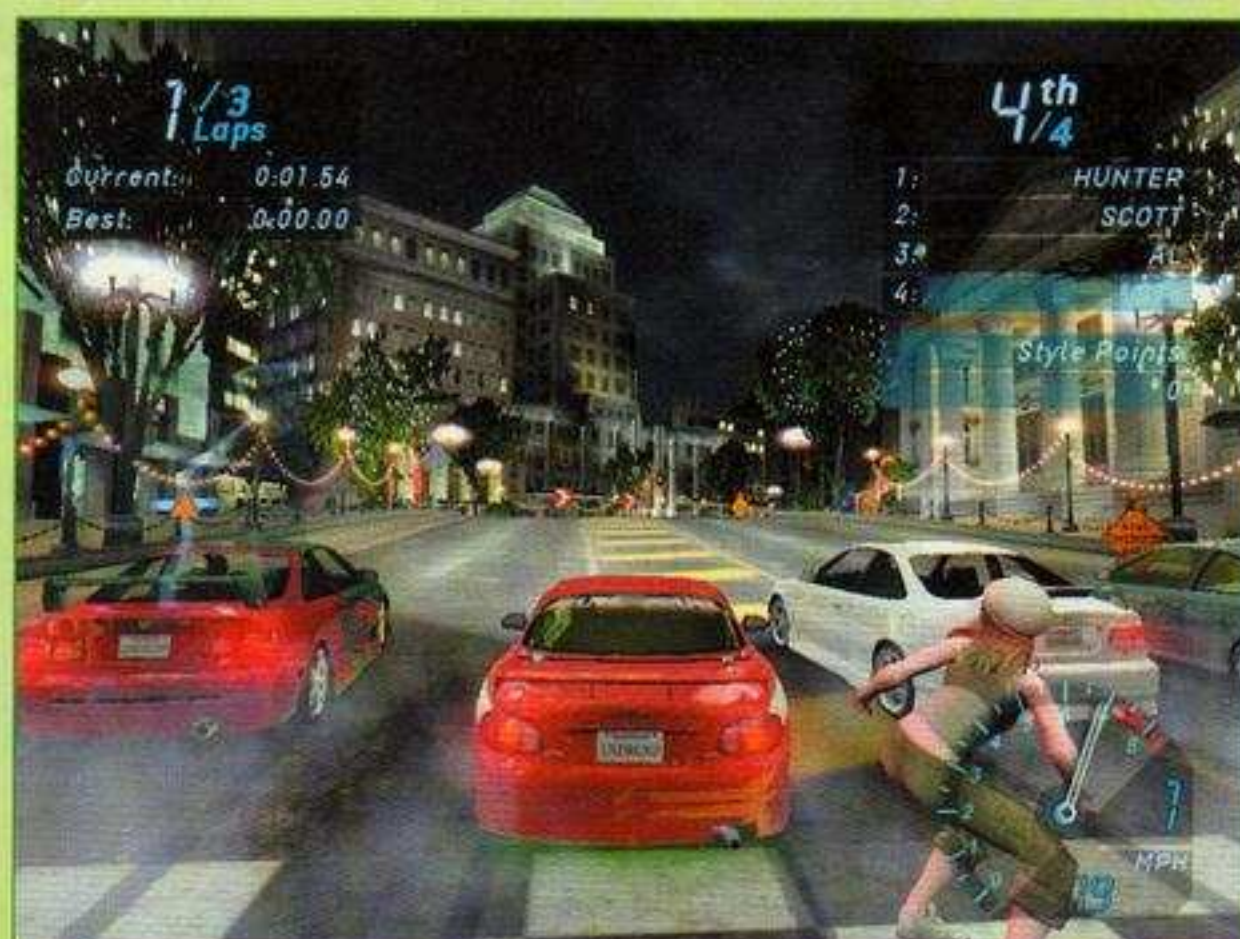


▲ Слишком резкий поворот. Еще немного, и машина перевернется. Финита ля комедия — первого места уже не видать.

Трассы, на которых нам предстоит гонять, заслуживают исключительно хвалебных слов, ибо сделаны они на славу. Ослепительный свет фонарей, извилистые улицы и бешеный трафик создают полную иллюзию настоящего ночного города.

Города в Underground вымышленные, однако их прототипы легко узнаются — Нью-Йорк, Лос-Анджелес, Ванкувер и так далее. Дизайн всех треков продуман очень тщательно — есть участки дороги, на которых можно на все сто разогнать машину, есть коварные повороты, пройти которые без высокого водительского мастерства невозможно, в общем — скучать не придется.

О графической стороне Underground хочется говорить, используя исключительно восторженные эпитеты — потрясающе, великолепно, превосходно! За последнее время лучших моделей машин мне видеть не довелось. Зрелище сверкающего автомобильного кузова, отражающего огни большого города, или мокрого после дождя асфальта, переливаю-



▲ Скоростные машины, симпатичные девушки. Что, спрашивается, еще нужно для счастья? Ну, разве что победа в гонке...

щегося всеми цветами радуги, завораживает. А то обстоятельство, что гонки проводятся исключительно в ночное время, побудило разработчиков максимально использовать возможности световых эффектов.

Но главное, конечно, это ощущение бешеной скорости. Когда машина разгоняется до 200 км/ч, окружающий мир деформируется и размывается. Все сливается в единое яркое пятно, и единственное, что видишь — это стремительно несущуюся на тебя дорога. Полная иллюзия высокой скорости — только успевай крутить баранку, красиво вписываясь в повороты.

Не забыли разработчики и о модном нынче slo-mo. Во время особенно впечатляющего прыжка или большого столкновения время замедляется, а камера совершает эффектный облет автомобиля, показывая событие с наиболее удачных ракурсов. Огорчает среди всего этого великолепия только одно — полное отсутствие повреждений машин. Даже пережив столкновение с поездом, автомобиль не получает ни царапины. На технических характеристиках встреча с поездом тоже никак не отразится, что совершенно невероятно.

Разумеется, Underground не претендует на звание автосимулятора, даже аркадного. Ни о какой реалистичности происходящего говорить не приходится. Машины вписываются в повороты на абсолютно запредельной скорости, разгоняются в считанные секунды и невероятно резко тормозят. По сути дела, Underground — это апогей аркадности. Но именно это и позволяет испытать истинное чувство невыносимой, головокружительной скорости.

Звуковое оформление игры — выше всяческих похвал. Урчание моторов, свист пронесшихся мимо машин и зубодробительный скрежет при столкновениях удачно дополняют атмосферу всеобщего скоростного безумия. Упомянутые миксы,

отличные хип-хоп композиции и металл каким-то невероятным образом органично сочетаются и замечательно вписываются в игру. Музыкальное сопровождение Underground, несомненно, одно из лучших слышанных мной за последнее время.



NFS Underground — отличная игра, которая продолжает с честью нести знамя легендарной гоночной серии. Море драйва и практически ничем не замутненного кайфа от бешеных скоростей, великолепные модели машин, впечатляющие спецэффекты, выразительное музыкальное сопровождение и, разумеется, незаезженная концепция, которая открывает второе дыхание сериала, слегка подуставшего от многочисленных сиквелов. ■

Дождались?

Увлекательный геймплей, потрясающая графика, разящие наповал звуки и музыка — игра, которую однозначно стоило ждать. Лучшая аркадная гонка 2003 года.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг "Маня" 9.0



Жанр авиасимуляторов переживает сейчас не лучшие времена — игры появляются на рынке все реже и реже. В этом свете выход авиасимасштаба Lock On: Modern Air Combat становится чуть ли не вселенским событием. В ближайшие месяцы и, возможно, даже годы мы вряд ли увидим какой-то реальный прорыв в жанре, а это очень серьезный повод внимательно присмотреться к детищу Eagle Dynamics. Несколько лет назад компания прогремела на рынке с великолепными Flanker и Flanker 2.0. Правда, эти игры были рассчитаны на узкий круг любителей жанра, в котором считались довольно продвинутыми и профессиональными (особенно после нескольких патчей). Сроки выхода во всех отношениях нового и передового Modern Air Combat неоднократно переносились, и новый симулятор увидел свет только через три года.

Это многое объясняет

Сразу следует сказать, что наследственные болезни всех отечествен-

ных авиасимуляторов не обошли Lock On стороной. На багах я еще останюсь, это отдельный разговор, но первое, что бросается в глаза, — сложное и некрасивое меню, бич всех российских симов. Другое дело, что нам не привыкать ориентироваться в мелких кнопках и ползунках, имитирующих приборную панель.

Добраться прямиком до фонаря истребителя сравнительно легко — шесть кнопок быстрого старта занимают практически весь основной экран. Но будет нелишним порыться в настройках. Богатство всевозможных опций поражает — с гибкостью у Lock On полный порядок. Настройке поддается практически все: физическая модель, сложность игры, детализация изображения... Разобраться с ползунками, кнопками и переключателями поначалу очень непросто. Всего полетать нам дадут на шести самолетах — это американский истребитель F15 (да-да, тот самый "Орел"), известный по многим играм штурмовик A-10A "Молния", три российских истребителя —

Жанр:	Авиасимулятор
Издатель:	ТС
Разработчик:	Eagle Dynamics
Похожесть:	Flanker 2.0
Необходимо:	CPU 800MHz, 256Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 2GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.lockon.ru



МИГ-29, СУ-27, СУ-33 — и штурмовик СУ-25, прозванный у нас "Грачом" за характерный внешний вид.

В меню игровых режимов можно сразу выбрать быстрый старт для каждого из самолетов. Но почему кнопки отъедают так много места на экране, тогда как все главные игровые режимы спрятаны в дебрях меню, — решительно непонятно. Для тех же, кто хочет провести за Lock On больше, чем пару вечеров, игра услужливо подсовывает несколько сингловых миссий и кампаний. Что характерно, и одиночные миссии, и кампании существуют лишь для четырех самолетов. Несправедливо обойденными остались МИГ-29 и палубный СУ-33. Не то чтобы это было очень уж страшно, но от двух дополнительных кампаний игра точно не пострадала бы.

Задания в одиночных миссиях классические: перехват, воздушный бой, атака наземных целей. Кампании — просто объединенные общим (очень условным) сюжетом группы миссий: сражения в небе Крыма и над Черноморским побережьем Кавказа объясняются либо вторжением России на Украину в целях воссоздания СССР, либо нападением Турции на Кавказ. Но если не обращать внимания на подобную "альтернативную историю", то в целом с кампаниями тут все в порядке, хотя их проработке можно было бы уделить куда больше времени. По всему видно, что на них не стали заострять внимание, отдав игрокам на

растерзание отличный редактор. Прочитав руководство (оно в основном посвящено именно работе с редактором), любой сможет быстро сварганить свою миссию. При этом не обязательно самому садиться в самолет. Можно stráвить несколько "Апачей" и "Крокодилов", чтобы посмотреть, кто кого загрызет, можно устроить небольшое танковое или морское сражение и так далее и тому подобное.

Ваши противники и союзники — компьютерные летчики — заметно поумнели со времен Flanker 2.0 и ведут себя вполне адекватно: маневрируют, уклоняются от ракет и грамотно заходят на атаку наземных целей. И все бы хорошо, но от излишков искусственного ума местные летчики обзавелись некоторыми странностями и иногда удивляют весьма забавными кренделями: то, аки Чкалов, начнут крутить в воздухе фигуры высшего пилотажа, а то преднамеренно введут самолет в неуправляемый штопор. Впрочем, сильно это не мешает, а лишь добавляет игре интриги.

Красота спасет все

Теперь, как говорится, придержите нижние челюсти, так как пришла пора поговорить о графике. С давних времен одной из самых главных целей для разработчиков компьютерных игрушек было магическое слово "фотореализм". Скажу кратко: в Lock On этого самого реализма



▲ Интерьер СУ-33 во всем своем великолепии. Ноги прилагаются.

хоть отбавляй. Графическая сторона игры заслуживает только самых восторженных эпитетов. Модели самолетов выполнены на "отлично", а "внутренности" кабин один в один повторяют реальные прототипы.

Приборная панель — отнюдь не декорация: на ней отображается работа каждого прибора, вплоть до распоследнего индикатора. Скосив глаза вниз, можно, например, посмотреть на крепление спасательного парашюта, ну а когда речь заходит об оформлении фонаря (остекления кабины) — слова заканчиваются, уступая место эмоциям. На стекле отражается не только внутреннее убранство кабины; при ярком солнце на фонаре можно разглядеть даже отдельные царапины.

Пару теплых слов хочется сказать и в адрес местного ландшафта. Недаром разработчики высаживали тысячи деревьев на лесопосадках и расставляли по всему Крыму линии электропередач. Пусть даже и физически "прозрачные" (при всем желании вы не сможете зацепиться крылом за провода), эти мелкие детали здорово добавляют игре атмосферы. Про города и села, в обилии разбросанные там и сям, и говорить нечего. Дома, улицы, автобусы и автомобили, портовые краны и парки, пляжи с разноцветными лежажками — все это надо видеть собственными глазами. Что касается реализма — если вы живете в Крыму или в Сочи, то вряд ли узнаете свой город с высоты — до таких подробностей игра не снизошла. Но рельеф местности передан довольно точно — горы и ущелья узнаются легко.

Эффекты погоды можно было бы сделать и разнообразнее, но что есть — выполнено великолепно. Особенно рекомендую выставить игровое время на вечерние сумерки и посмотреть на грозу под слоем облаков: поверьте, именно ради такого люди копят деньги на апгрейд компьютера.

Физическая модель полета выполнена в Lock On на традиционно высоком уровне. Претензий к поведению истребителей практически никаких — все они летают так, как и должны, согласно всем техническим характеристикам. Немного хуже дела обстоят со штурмовиками. Разработчики и сами признают, что уделали летной модели СУ-25 и А-10А не так много внимания, сосредоточившись на оттачивании летной модели истребителей. Поэтому иногда в игре возникают досадные глюки.

Например, подбитый американский штурмовик А-10, перед тем как рухнуть вниз, может некоторое время изображать в полете начинающего Карлсона, и только потом, будто одумавшись, пожухлым листом спланировать на землю. По сравнению с разлетающимися на мелкие кусочки самолетами из "Ил 2" модель повреждений в Lock On несколько бедновата. Другое дело — авионика. Здесь придаться просто не к чему, а если разработчики что и упростили, так это потому, что данные по конкретным элементам воздушного боя засекречены бдительными конструкторами. На максимальном уровне сложности управление авиационными системами, радиолокационными средствами и вооружением каждого самолета — настоящее искусство. Разработчики могут заслуженно гордиться технической начинкой своих самолетов.

Нам же эта заслуженная гордость обходится довольно дорого. На то, чтобы изучить все системы и подсистемы самолетов в Lock On, придется потратить не один месяц, и в связи с этим особенно неприятно отсутствие руководства по воздушному бою, электронной начинке самолетов и принципам ее использования. Как ни крути, демонстрационных треков из "тutorials" мало, вато для полноценного освоения всех игровых премудростей, так что



▲ Крыло грозно перестраивается в боевой порядок — бой обещает быть очень жарким.

всем новичкам в жанре мы настоятельно рекомендуем для начала потренироваться на чем-нибудь попроще.

Патчей требуют наши сердца

Рассказывая о Modern Air Combat, нельзя не упомянуть две проблемы, две традиционные беды российских авиасимов — тормоза и глюки. За красивую графику и физическую модель приходится платить непомерно высокую цену. Скажу больше: компьютера, на котором можно было бы выкрутить настройки на максимум и играть в Lock On с нормальной скоростью, на сегодняшний день попросту не существует. Даже обладателям "рекомендованных" конфигураций придется использовать средние настройки графики, но и в этом случае они не защищены от периодического коллапса FPS. Тем, кто летает на более слабых машинах, придется полностью забыть про игровые красоты, отключить шейдерную воду, туман и прочие красоты, иначе авиасимулятор станет буквально пошаговым.

Одним словом, Lock On — это во многом "игра будущего". И дело тут не только в непомерных системных требованиях. За сложность и техническую продвинутость приходится платить стабильностью. Багов в игре чрезвычайно много, даже по меркам таких сложных игр, как авиасимуляторы. Баги в графике, баги в настройках, баги со звуком... баги даже во встроенной энциклопедии военной техники! Но большей частью ошибки хоть и неприятны, но все-таки не критичны — даже тот злобный баг, что намертво вешает игру при выходе. Кроме всего прочего, есть в игре одна... хмм... не сказать чтобы ошибка, скорее одно обстоятельство: дело в том, что игра решительно не поддерживает операционную систему Windows 98. Сообщить об этом — наш долг; теперь вы предупреждены. Впрочем, возможно, разработчики

исправят эту проблему с выходом патчей и коробочной версии игры.



Итак, что же у нас получается в итоге: отличная, профессиональная и... довольно сырая игра. Что делать? Ждать патчей от разработчиков. К тому времени, когда выйдет журнал, первая заплатка уже должна появиться в Сети, но, видимо, одним патчем дело не кончится. Такова судьба многих авиасимуляторов, и Lock On — не исключение из общего правила. Будем надеяться, что разработчики подойдут к изготовлению патчей со всей серьезностью — ведь, по большому счету, только общая "сырость" игры пока что мешает Lock On стать по-настоящему безальтернативным лидером в своем жанре. ■

Дождались?

Lock On — прекрасный симулятор современной боевой авиации. Полный решимости всех одолеть, он, пытаясь, выходит на рынок в боксерских трусах и перчатках, но... не встречает там ни одного конкурента.

75% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 7.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 7.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 9.0

Рейтинг "Мани" 8.0



▲ Вдали еще кипит воздушный бой. А этот уже отлетелся.

УДАРНАЯ СИЛА

Сезон охоты на террористов в самом разгаре — танцуют все! Нелимитированные лицензии на отстрел бесплатно дают в каждом сельсовете, а большинство охотников уже давно бродят по лесным чащам. Слышите хлопки и вскрики? То отряды Delta Force и Rainbow Six, а также усталый герой-одиночка Сэм Фишер стреляют, взрывают, режут и душат индивидов, угрожающих миру во всем мире и покою во всех покоях. Вскоре к ним присоединятся подразделения специального назначения ГРУ и "Альфа". Ну а самая яркая роль в этом отстреле всемирного зла уготована... вертолетам, которые будут расстреливать с высоты распутившихся террористов.

Вы хотите узнать больше? Остаетесь на нашей волне!

Из прошлого — в будущее

Итак, на дворе 2005 год. Несмотря на усилия борцов с терроризмом всех мастей, праздник на улице имени Бен Ладена набирает обороты. Боссы наркомафии на очередном

партсобрании объединяются в картель с оптимистичным названием "Золотой Трилистник", который намеревается быстренько поднять под себя все основные страны-производители наркотиков. Эдакий ОПЕК по-наркомански. Следом подтягивается тяжелая артиллерия. Усилия крупных террористических организаций приводят к смене власти сразу в нескольких странах: начиная с Турции и заканчивая Сербией. Бабушки на скамеечках сплетничают о том, что "супостаты-то уже ядерную бомбу готовят". Бонзы ЦРУ, ФСБ и ГРУ осторожно с бабушками соглашаются — появление у террористов ядерного оружия, по агентурным данным, очень даже возможно...

Подобный расклад приходится явно не по душе всему цивилизованному человечеству, которое тут же начинает готовить террористам достойный ответ. Президенты, премьер-министры и канцлеры ведущих мировых держав собираются на внеочередной саммит, где стремительно подписывают "Договор о новых мерах по борь-

Жанр:	Action/Simulator
Издатель:	G5 Software
Разработчик:	Бука
Похожесть:	Серия Comanche, Красная акула
Необходимо:	CPU 800 MHz, 256 MB, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1400 MHz, 512 MB, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.buka.ru/game/Game_1298.htm

бе с терроризмом". Главная из "новых мер" — создание международного ударного отряда, призванного отбить у супостатов всякое желание хватать заложников, взрывать бомбы и поливать грядки с коноплей. В состав нового подразделения входит элита армий многих стран: спецназ, танковые подразделения и даже эскадры боевых катеров. Ну а в главной роли, конечно же, будут вертолеты! За штурвалом одного из них, собственно, и предлагается посидеть игроку.

В "Ударной силе" можно поругать вертолетами аж шести моделей, тут вам и американские AH-64 Apache с RAH-66 Comanche, и европейский RAH-2 Tiger, и российские Ка-50 "Черная акула" с Ка-52 "Аллигатор". Главной достопримечательностью местных ангаров, конечно же, является выдуманный московскими фантазерами Ка-58 "Черный призрак". Выглядит он как смелая попытка скрестить отечественный Ка-50 с американским "Команчем": футуристический дизайн, два соосных винта, торчащие отовсюду ракеты — и все это под соусом технологии "стелс".

Чтобы раз и навсегда поставить разделительную черту между словами "экшен" и "симулятор", разработчики предлагают два основных режима игры... "аркадный" и "реалистичный". Как оригинально. В первом режиме управление вертолетом больше всего напоминает последнюю часть Comanche. Ничего сложного и заслуживающего внима-

ния: земля — мягкая, как мамина подушка, вертолет — послушный, как соседская собака, враги — душки и лапочки, которые бросаются в рыдания после малейшего пинка...

Совсем иначе выглядит реалистичный режим. Следует отдать разработчикам должное: поведение вертолетов в "Ударной силе" смоделировано на уровне достойного симулятора. Физический движок игры знаком со всеми основными особенностями поведения винтокрылых машин в воздухе и, например, "знает" о том, что возле земли возникает эффект "воздушной подушки", из-за которого увеличивается подъемная сила, а излишний крен вертолета на большой скорости чреват срывом воздушного потока на лопастях, и, соответственно, потерей высоты. Хорошо проработаны и другие аспекты местной авионики. Чего стоит хотя бы раздельное управление шагом и оборотами несущего винта.

Радует и то, что поведение разных вертолетов в воздухе в корне различается. Так, например, образцы с одним несущим винтом (AH-64A, RAH-66 и RAH-2) в момент взлета могут произвольно "закружиться" — а все из-за того, что хвостовой ротор не успевает синхронизироваться с главным. Проработано и множество других моментов. Так, разные вертолеты оснащены совершенно непохожими друг на друга системами вооружения. Причем касается это даже очень близких друг другу Ка-50 и Ка-52, на ко-



▲ Ка-50 прикрывает десантную операцию. Видите эти транспортные корабли на пляже?



▲ Ракеты пошли к цели. Ее отсюда не видно, но поверьте на слово — ей очень больно.

торых стоит одинаковое оружие. Дело в том, что Ка-50 управляется всего одним человеком, который одновременно и пилот, и стрелок, ну а в Ка-52 эти должности распределены между двумя членами экипажа. Следовательно, нацеливать оружие при полете на Ка-50, как и в реальной жизни, несколько сложнее.

А вот что разочаровало — так это модель повреждений. При прямом попадании вертолет чаще всего ведет себя по одному и тому же сценарию. Первым делом расстает с «навеской» — ракетами, подвешенными под крыльями. Потом, если повреждения окажутся действительно серьезными, — рухнет на землю. Никаких других вариантов развития событий в игре не предусмотрено.

В очень редких случаях от зимней спячки просыпается информатор и вяло предупреждает о пожаре в каком-нибудь из двигателей. Причем поведение вертолета при этом почти не меняется.

Вообще у игры много проблем с реализмом: например, для противо-

действия ракетам используются только тепловые ловушки, хотя в реальной жизни на вертолетах есть и снаряды с распыляемыми полосками фольги. Список можно продолжать еще долго, но этого не хочется делать по одной простой причине: несмотря на все огрехи, летать в «Ударной силе» (запомните — речь сейчас идет исключительно о реалистичном режиме) очень даже интересно.

200 км/ч в неизвестном направлении

Игровая кампания, если честно, оставляет весьма неприятные впечатления. Вроде бы и со структурой все нормально: четыре подкампании в разных регионах (Карибы, страны азиатско-тихоокеанского бассейна, Турция и Балканы); и задания весьма разнообразны и увлекательны: тут вам и разведка, и налеты, и эскортирование, и еще масса чего интересного. Но... радости от всего этого добра столько же, сколько от поддельных новогодних



▲ Большая красная надпись в самом центре экрана недвусмысленно разъясняет, кого нам предстоит усилительно мочить в сортире на протяжении всей кампании.



▲ Голубок уже отлетелся. Жаль, что вы не видите, как потешно он крутится в воздухе, заходя на «посадку».

игрушек. Нисколько то есть.

А причина этого очень проста — кампания у нас одна-единственная. А игровых режимов, как уже было сказано выше, — два. Разработчики, конечно, постарались сбалансировать кампанию так, чтобы угодить «и нашим, и вашим». Но — не получилось. Игровая кампания зависла где-то посредине откровенной аркады и вполне реалистичного симулятора. Любителям экшена она покажется слишком уж скучной: перестрелки в том же Comanche 4 были на несколько порядков увлекательнее. Фанаты хардкорных симуляторов также окажутся разочарованы: вряд ли они простят «Ударной силе» то, что структура игровых миссий и задания не имеют практически никакого отношения к реальности. Это фантастика, господа. Здесь «аэродромы подскока» располагаются прямо в центре вражеских позиций, время полета до цели миссии редко превышает две-три минуты, а звено вертолетов, по мнению командования, с легкостью и безо всякой поддержки должно разнести хорошо укрепленную базу противника, где танков и бронетранспортеров в два раза больше, чем «Вихрей» под нашими крыльями.

Поэтому с сожалением следует отметить, что все вышеупомянутые моменты напрочь убивают игру. Нет, в «Ударной силе», конечно, можно получить удовольствие от ловких виражей над вражескими позициями в аркадном режиме. Можно, переключившись в реалистичный режим, битых десять минут стараться посадить вертолет и, спасая себя и машину от катастрофы, вытягивать свой тарантас в сторону неба. Да, все это можно. Нельзя лишь одного — увлечься всем этим по-настоящему и надолго.



А ведь как хорошо все могло получиться! Всего и надо-то было — не пытаться усидеть сразу на двух стульях, изобретая невиданного зверя вида «экшен-симулятор», а избрать ка-

кое-нибудь одно направление. Ведь сделай разработчики миссии поаркаднее, и из игры бы получился экшен не хуже Comanche. Внеси в игру побольше реализма — вышел бы вполне сносный симулятор. Но — не хватило всего понемножку: в аркаде — полчищ врагов, в симуляторе — проработанной авионики и интересной кампании. А ведь еще, казалось бы, пара шагов — и «Ударная сила» вполне могла бы смело встать в один ряд с такими заслуженными симуляторами, как, например, Team Alligator.

Но все это мечты. Ну а пока же мы имеем дело с тем, что есть. Свое место в душах фанатов «вертолетных игр» творение G5 Software, конечно, займет. Хотя бы потому, что игр на эту тему в последнее время выходит ужасающе мало, и каждая из них — на вес золота.

Дождались?

Игра, у которой была возможность возродить жанр вертолетных симов. Увы, вместо этого она заболела жутким раздвоением личности и ударилась в бесконечные метания между экшеном и симулятором.

60% оправданность
ожиданий

Геймплей

●●●●●●●● 6.0

Графика

●●●●●●●● 7.0

Звук и музыка

●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●● 7.0

Новизна

●●●●●●●● 8.0

Рейтинг
«Мани» 7.0



Прискорбный факт: с каждым новым футбольным сезоном словосочетание "футбольный фанат" все больше и больше приближается по смыслу к слову "отморозок". А отморозки, как вы наверняка знаете, — это парни пострашнее Деда Мороза, Пикачу и Рональда Макдональда вместе взятых. Поэтому, что бы ни говорили любители острых ощущений, просмотр футбольных матчей по телевизору — гораздо более комфортное занятие. Есть, кстати, и еще куча аргументов в пользу этого варианта: на порядок лучший обзор, повторы забитых голов и интересных моментов плюс профессиональные комментарии. Но и телевизор, в свою очередь, блекнет перед футболом виртуальным, ибо одно дело — просто пялиться в голубой экран, и совсем другое — самолично управлять командой. Поэтому год от года растет число любителей симулятора FIFA, а главный благодетель всех спортивных симуляторщиков — EA Sports — продолжает бесконечное совершенствование своей футбольной серии.

Танцы на траве

Несмотря на то, что разработка симуляторов хоккея, футбола и баскетбола — дело разных компаний, работающих под крылом EA Sports, "генеральная линия партии" четко прослеживается во всех играх этих серий. Ключевые задачи, которые поставила EA перед своими "вассалами" в этом году, можно сформулировать следующим образом: доработать игру в защите и привинтить ко всем симуляторам функции простенького спортивного менеджера (он же — dynasty mode). О "режиме династии" у нас будет особый разговор, а для начала мы сосредоточимся на самой игре.

Вы наверняка помните, что предыдущим частям FIFA сильно не доставало профессионализма виртуальных защитников, в результате чего виртуальный футбол частенько превращался в аркадную беготню от одних ворот к другим. Разумеется, иногда этот монотонный процесс разбавлялся голевыми моментами, но силовая борьба имитировалась из рук вон плохо, в

Жанр:	Симулятор футбола
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Sports
Издатель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	Серия FIFA
Необходимо:	CPU 800MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	http://fifa2004.ea.com

первую очередь из-за наличия так называемого "чистого отбора" — когда мяч у оппонента можно было отнять исключительно честными способами. Теперь эта халява приказала долго жить: в моменты, когда чистый отбор невозможен (например, ваш игрок находится позади соперника и просто физически не может отнять мяч без фолла), можно попробовать отвоевать мяч с небольшим нарушением правил — толчком в спину или несильным ударом по ногам. Предупреждения за такие фокусы не выписывают, но штрафной или свободный вполне могут назначить. Более того — мне за подобные отборы в своей штрафной зоне раза три назначали пенальти. Одним словом, теперь нужно внимательно относиться не только к подкатам, но и к обычному отбору мяча.

Следующее по важности нововведение — система "off the ball control". Звучит запутанно и страшно, но возможности открывает очень интересные: с помощью этой системы можно заранее выбрать свободного игрока, которому будет отдан пас, а затем, управляя им, выйти на позицию для приема передачи. Однако у этой блогатей есть и существенный минус — необходимость использования сложных клавиатурных комбинаций, в результате чего в большинстве случаев происходит одно и то же: или игрок не успевает отдать пас и у него отбирают мяч, или передача получается неточной, или игрок, которому адресована передача, попадает в офсайд. В общем, реально эту новинку можно использовать только в ситуациях, когда есть время на раздумья, —

например, при подаче угловых.

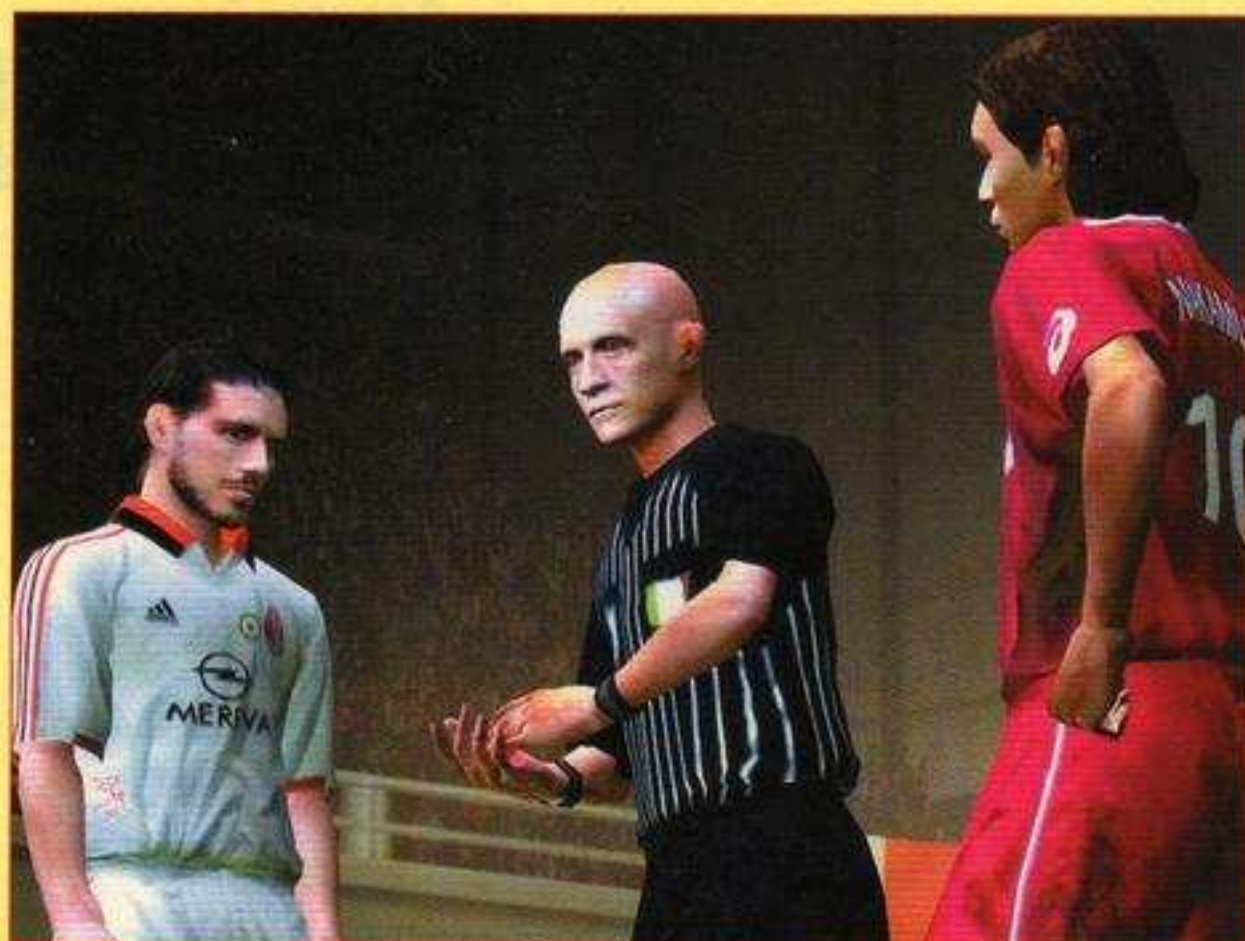
Кстати говоря, угловые тоже претерпели существенные изменения: во-первых, теперь мы можем выбрать один аж из четырех вариантов их подачи, а во-вторых, благодаря уже упомянутой системе off the ball control, можем здорово обманывать защитников соперника.

Розыгрыш штрафных и свободных ударов также доработан — теперь это, по сути, аркадные мини-игры. Кроме всего прочего, в большинстве случаев при реализации штрафных, так же как и при подаче угловых передач, отныне можно выбирать варианты розыгрыша мяча: просто пробить по воротам или же разыграть одну из комбинаций.

Отдельный поклон разработчикам — за очень живые ролики на движке игры. Споры с арбитром, разборки "команда на команду" после грубейшего подката защитника, мальчишеская радость вратаря, когда его коллега пропускает гол, — в общем, это надо видеть. Подозреваю, что где-то через полгода активной игры ролики изрядно наскучат, но — никак не раньше. Уж очень качественно и разнообразно они сделаны. Не обошли нововведения и режим повторов: особые хитрые комбинации, завершившиеся голом, теперь разбираются детально, шаг за шагом; камера застывает на приличном удалении от поля, а невидимая рука начинает обводить разноцветными маркерами игроков, которые принимали участие в расстановке, и рисовать стрелки, обозначающие передачи, перемещения игроков и траекторию движения мяча.



▲ Штрафной в ворота российской сборной. С такой дистанции легче забить, чем промазать, так что теперь вся надежда — на вратаря.



▲ Арбитр решил немножко помучить сфолиившего Гатуссо — желтую карточку можно было вытащить уже минуту назад.

Описать словами, как круто это выглядит, просто невозможно — лучше увидеть собственными глазами.

В общем и целом, геймплей FIFA 2004 не тянет на полномасштабную революцию, но различных нововведений запросто наберется на приличный дворцовый переворот. Единственное, что сильно огорчает, — шаблонность поведения AI, особенно в нападении. Даже на высоких уровнях сложности электронные болваны брезгуют «навесами» в штрафную и грамотными распасовками, предпочитая линейные прорывы и длинные пасы вглубь обороны противника.

Мышиные конвульсии

Теперь о грустном. Интерфейс FIFA 2004 — это не только худший интерфейс за весь период существования серии, но и, пожалуй, главный претендент на звание «Мистер антиэргономика-2004» среди игр вообще. Графическое исполнение — тихий ужас, удобство — максимум на один балл по десятибалльной шкале. За-

чем было плодить такое число разных меню и заставлять игрока совершать десятки ненужных кликов — просто уму непостижимо. Иначе, как сознательной диверсией, я такое издевательство объяснить не могу.

Кстати, чудовищный интерфейс — первая причина отвращения к упомянутому выше «режиму династии». Если во время матча об этой проблеме еще можно забыть, то как только вы возьметесь за руководство собственным клубом — она встанет в полный рост. Впрочем, сам «режим династии», поверьте, не стоит того, чтобы обращать на него пристальное внимание. Трансферы практически не изменились по сравнению с предыдущими играми серии, а остальные нововведения сводятся к коряво реализованному командному и индивидуальным тренировкам. Причем командная тренировка делится лишь на две разновидности — обычную и усиленную. Смех, да и только.

Управление, увы, также далеко от идеала. Разработчики не скрывают, что уже не первый год они в первую



▲ Промазавший по воротам Андрей Шевченко в отчаянии молится главному футбольному богу. Пока что не помогает.

очередь ориентируются на геймпады, сохраняя поддержку клавиатуры только из-за слабой распространенности этих устройств среди PC-аудитории. И с каждым годом, по их же признанию, делать одинаково удобное управление и для клавиатуры, и для манипуляторов становится все труднее и труднее. Но легче от осознания этого факта не становится. Шутка ли — зажимать по четыре клавиши для выполнения финта при обводке? Кстати, вы будете смеяться, но без патча в игре нельзя даже поменять раскладку клавиш. Вопиющее безобразие.

То, что в FIFA 2004 будет использован графический движок из предыдущей части, не было секретом, но вот то, что из него можно будет выжать такие красоты, оказалось приятным сюрпризом. Модели игроков, в особенности лица, стали лучше — это видно невооруженным глазом. Есть, правда, и промахи в виде плохо пристыкованных кистей рук и треугольных коленок игроков, да еще иногда шокируют модели лиц футболистов (Рональдо почему-то напоминает Фредди Крюгера в молодости). Но, по большому счету, прогресс — налицо. Скажем, теперь игроки могут запачкать форму грязью — мелочь, а реалистичности прибавляет. Но круче всего сделаны стадионы: превосходные модели, прекрасное освещение, отличные текстуры — просто высший класс. Единственное «но» — нет обещанной реализации погодных эффектов, только смена времени суток. Но в целом графика новой FIFA оставляет исключительно приятные впечатления, особенно в сравнении со своими «двоюродными сестрами» — NHL 2004 и NBA 2004.

По поводу звука сказать практически нечего: звуковые эффекты на слух не отличаются от FIFA 2003, музыкальная подборка — не хуже (но и не лучше), чем раньше, комментаторы — все те же, разве что толпы на трибунах стали более адекватно реагировать на происходящее.

Вообще-то в завершение обзора я мог бы заслуженно попинать разработчиков за грубые ошибки в составах разных команд, поворчать по поводу традиционного отсутствия российских клубов и поудивляться несуразностям в персональных рейтингах игроков. Но я не буду этого делать. Во-первых, потому, что к подобным промахам EA Sports мы уже давно привыкли, а во-вторых — потому, что главная прелесть хорошего футбольного симулятора все же не в этом. Главное — геймплей, и с этим у новой FIFA почти полный порядок. И если в следующем году разработчикам удастся подтянуть интерфейс и управление, то FIFA 2005 обеспечена как минимум 9,5 наших баллов. ■

Дождались?

Рецепт футбольного коктейля FIFA 2004 прост: отличный симулятор — 1 шт., простенький футбольный менеджер — 1 шт., ужасный интерфейс — 0,5 л, звук и графика — по вкусу. Не деликатес, но есть можно.

55% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●● 8.0
Графика	●●●●●●●●●● 9.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 8.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 3.0
Новизна	●●●●●●●●●● 5.0

Рейтинг "Мани" 7.0



▲ Прорыв к воротам останавливает подлец-голкипер, который отважно бросился под ноги. Ужо мы с ним поквитаемся во время перерыва в раздевалке...

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ

ПИТЕР МУЛИНЬЕ

Часть I

Трудно ли быть богом? Не один философ поломал свою светлую голову над этим вопросом, орды талантливых писателей вспахивали своими перьями, ручками и "ундервудами" эту благодатную тему. А один человек — герой нашего сегодняшнего рассказа — не стал углубляться в теорию, а поставил интереснейший эксперимент. Что интересно, ни писательских, ни тем более философских талантов у нашего героя замечено не было, да и зачем они нужны, когда у него есть другой дар? Дар создавать гениальные компьютерные игры.

Итак, встречайте! Сегодня на арене нашей рубрики почетный хранитель подземелья, пилот магического ковра, главврач Theme Hospital, пламенный революционер и, как вы уже наверняка догадались, главное черно-белое божество индустрии компьютерных игр — Питер Мулинье!

МУРАВЬИНЫЙ АНТРЕПРЕНЕР

Детству Питера Мулинье, вне всякого сомнения, может позавидовать подавляющее большинство детей. Что ни говори, а родиться сыном владельца фабрики детских игрушек — это неслыханная удача. Только ограниченный объем статьи мешает мне красочно описать все то игрушечное великолепие, в атмосфере которого рос и воспитывался маленький Питер. Тем большее удивление вызывает тот факт, что игрушек ему все равно не хватало. Пресыщенный железными дорогами, конструкторами и машинками всех мастей и калибров, Питер принялся за муравьев, которых угораздило возвести огромный муравейник прямо во дворе его дома. К счастью для маленьких шестиногих созданий, Мулинье не был садистом — его игры с муравьями никогда не приводили к летальным исходам для последних.

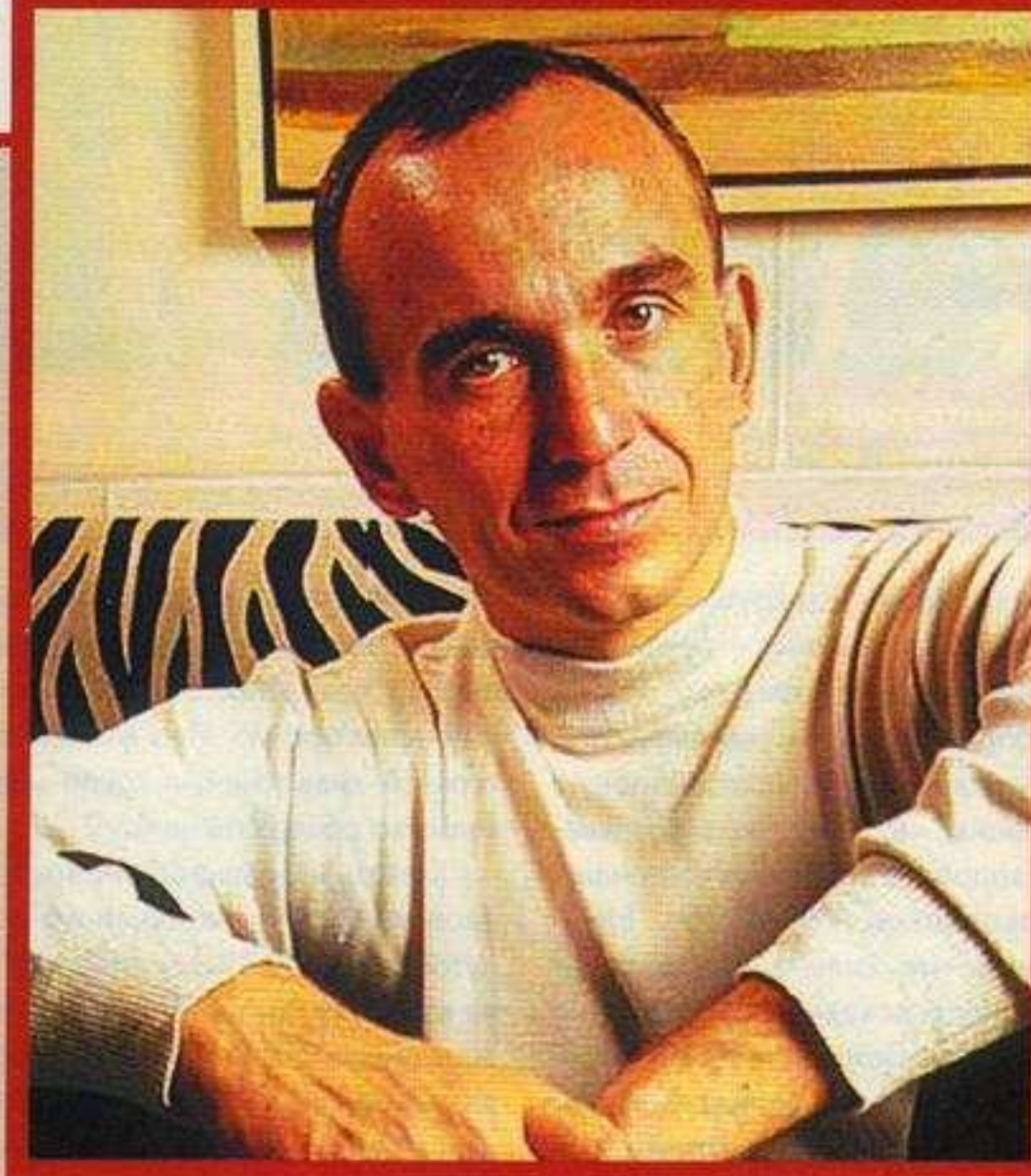
Бросить им сломанную машинку или камешек с дырками? Конечно! Отдать на растерзание бабочку или упитанную гусеницу? Почему бы и нет?.. Разрушить часть муравейника, чтобы посмотреть, как они будут его восстанавливать, а потом компенсировать моральный ущерб кусочком сахара? Куда ж без этого!

Нетерпеливый читатель, возможно, уже терзается вопросом, при чем тут муравьи. Однако — все просто и логично. Никакого рассказа о муравьях не было бы и в помине, если бы не собственное признание Питера, что именно развлечения с муравьями натолкнули его впоследствии на идею о создании своей первой игры — *Populous*. Вот такие шутки иногда откалывает естествознание. Ну кто бы мог подумать, что обыкновенные рыжие лесные муравьи станут вдохновителями не просто отличной компьютерной игры, но и, как оказалось впоследствии, целого компьютерно-игрового жанра? Впрочем, я немного забегаю вперед и совсем чуть-чуть грешу против истины. На са-

мом деле первой компьютерной игрой Мулинье была даже не *Populous*.

По словам Мулинье, он еще с детства твердо решил связать свою жизнь с игрушками. Поскольку компьютерные игры тогда еще только зарождались, Питер, конечно же, думал об обычных игрушках. Но, как бы то ни было, сразу стать владельцем фабрики — задача не из простых, пристраиваться под крыло папы — не солидно, а уж идти работать "на чужого дядю" — вообще не серьезно. Одним словом, Питер решил начать свою бизнес-карьеру с чего-то более простого и незатейливого, и в 20 лет создал маленькую фирму, которая занималась продажей флоппи-дисков. Но уже в первые месяцы работы Мулинье озарила идея, что диски продавались бы намного лучше (и за большую цену), если бы были не девственно чистыми, а с записанными на них игрушками. Как и у многих его ровесников, у Мулинье был дома компьютер, и он развлекался в свободное время написанием несложных программ на Бейсике. Поэтому, оставив магазинчик на попечение продавцов, Мулинье на пару недель с головой ушел в программирование и написал *Entrepreneur* (читается как "Антрепренер") — полностью текстовый бизнес-симулятор. Питер с полной уверенностью считал, что его творение ждет немалый успех, и ежедневно терзал калькулятор, высчитывая предполагаемое количество заказов и подбивая планируемые барыши. Он даже опасался, что его почтовый ящик не в состоянии будет вместить все письма с заказами на игру-шедевр и в первые же дни после окончания работы над *Entrepreneur* побежал в магазин за новым — огромных размеров. Но увы... Его ожидания совершенно не оправдались. Весь "урожай" составил всего два письма с заказами, причем одно, словно в насмешку, от мамы Питера.

И дело было вовсе не в том, что игра вышла никудышной — по тем временам это был очень даже приличный симулятор. Но так сложилось, что Питер, как говорится, побежал впереди паровоза — на игры подобного рода в те времена не было никакого спроса. Зарождавшийся класс геймеров жаждал тогда одного — экшена, и ничего более. В те времена можно было сделать простенькую аркаду, назвать ее "Стальной Джек мочит марсиан" и легко про-



дать около 50 миллионов копий, причем 30 из них — исключительно из-за названия. Кстати, тенденция опережать свое время не раз оказывала Мулинье медвежью услугу, вплоть до тех пор, пока он не стал уважаемым авторитетом в индустрии, которому издатели вопросительно заглядывали в рот в ожидании очередного пророчества. Но двадцатилетнему Питеру до этого было еще ой как далеко.

КОМПЬЮТЕРЫ ПО ОШИБКЕ

После фальстарта в роли разработчика компьютерных игрушек Питер решил попробовать свои силы на другом поприще и занялся разработкой бизнес-приложений под Commodore 64, основав компанию *Taurus Impact Systems*. Программисты *Taurus* разрабатывали софт для бухгалтерского учета, а сам Питер развлекался программированием баз данных. И вот в один прекрасный день в его офисе зазвонил телефон. Звонили из Commodore, по поводу предстоящего запуска в серию новой модели компьютера — легендарной Amiga. Специалисты Commodore сказали, что хотели бы убедиться, что программы *Taurus* подойдут для их новой машины, и назначили Мулинье встречу. Сам Питер пребывал в небольшом замешательстве, так как не мог понять, откуда такой интерес у серьезной фирмы к его скромной конторе, но, как показало дальнейшее развитие событий, самое удивительное было впереди.

Эта встреча была одной из бесчисленных попыток Commodore продвинуть свои компьютеры не только на рынке развлечений, но и в качестве бизнес-машин. Представитель фирмы

предложил Мулинье взять на пробу несколько компьютеров и погонять на них свой продукт, чтобы убедиться, что все работает нормально. Питер, недолго думая, согласился, пребывая в полнейшей уверенности, что речь идет о базах данных, с которыми он работал в свободное время. Но тут представитель Commodore стал прощаться и закончил встречу словами "мы искренне надеемся, что ваша сеть заработает на наших новых машинах". И тут до Мулинье дошло, что вся эта встреча — грандиозная ошибка: Commodore спутала их фирму с Torgus (разница всего в одну букву, и произношение одинаковое), которая занималась разработками сетевого оборудования. Но, как вы понимаете, расставаться с халявными компьютерами Питеру не захотелось, поэтому он промчал что-то неопределенное, пожал представителю Commodore руку и вежливо, но оперативно проводил его до двери.

Через пару дней в Taurus доставили три новеньких Commodore Amiga, и счастливый Мулинье, засучив рукава, принялся адаптировать свои любимые базы данных под новую систему. Он быстро понял, какой клад попал ему в руки: Amiga, благодаря своим уникальным графическим возможностям и стереозвуку, в то время была просто идеальной платформой для разработки игр. И к нему, как говорится, "пришло озарение".

Недолго думая, Питер бросил Taurus, а на собранные к тому времени сбережения открыл новую, уже третью в своей жизни компанию — Bullfrog. С этого момента и начинается самый увлекательный период в жизни Мулинье — разработка компьютерных игр.

НА КОВРЕ-САМОЛЕТЕ ОТ POPULOUS К BLACK & WHITE

Вскоре после удивительного приключения с дармовыми компьютерами старый приятель Мулинье, Эндрю Бэйли, встретился с ним и предложил заняться портированием одной из его игр, Druid 2, с Commodore 64 на Amiga. Эндрю знал, что у Питера имеется кое-какой опыт в разработке игр, но самое главное — Питер был на "ты" с новенькой "Амигой". Мулинье сразу согласился и взял

первый заказ для свежееиспеченной Bullfrog — порт Druid 2.

Во время работы над Druid 2 Питер снова загорелся идеей разработки своих собственных проектов — но оставался открытым вопрос, что это будет за игра. О чем? В каком жанре? Мулинье хотел сделать стратегическую игру, но ни в коем случае не походную. Значит, надо делать стратегию в реальном времени. Но нужно было придумать что-то оригинальное, не похожее на остальные проекты. И тут Мулинье озарило: а что, если ввести в игру новую концепцию управления? Чтобы игрок не мог непосредственно управлять своими войсками, но в то же время мог влиять на их поведение? Собственно, так и родилась идея создания Populous — первой в мире игры с indirect control (непрямым управлением). Впоследствии эта игра принесет Bullfrog и самому Питеру всемирную славу, но... Но до этого было еще очень далеко — впереди оставался непростой этап разработки и самый сложный — издания игры.

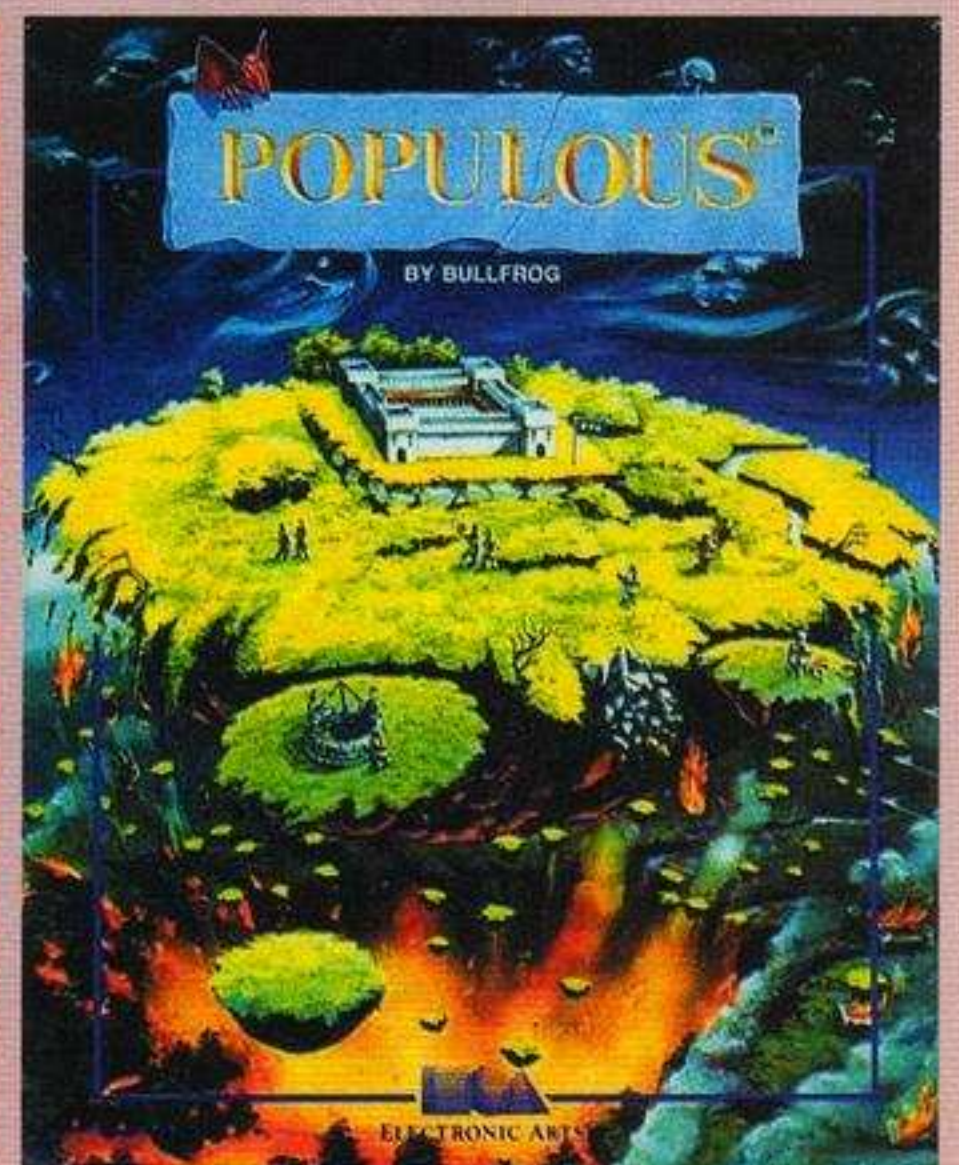
Точно так же, как и в случае со своей первой игрой "Антрепренер", Мулинье был полон оптимизма. По наивности и неопытности он полагал, что такую замечательную идею любой издатель подхватит на ура, а самого Питера озолотят с ног до головы. Но не тут-то было. Снова оказалось, что Мулинье бежит впереди паровоза: представители издателей вежливо выслушивали его, зевали и... твердо говорили "нет". Никому, решительно никому из этих твердолобых магнатов в твидовых пиджаках идея божественного управления маленькими людишками не внушала ни интереса, ни оптимизма. Питер уж совсем было отчаялся, но вдруг неожиданно услышал желанное "да". Это было немыслимое везение, особенно с учетом того, что согласие высказал представитель признанного монстра игровой индустрии — Electronic Arts. Итак, зеленый свет проекту был дан, и Bullfrog принялась за разработку своей первой самостоятельной игры — Populous.

Однако опыт, который, как известно, сын ошибок трудных, подсказывал Мулинье, что раз Populous с таким трудом удалось протолкнуть через издательскую машину, не исключено, что и признание игры в народе придет, мяг-

ко говоря, не сразу. В общем, к моменту создания рабочей беты Питер был полон самых мрачных предчувствий и в буквальном смысле слова боялся показывать игру журналистам — а вдруг охают? Первым представителем прессы, который поиграл в бета-версию игры, стал Боб Уайт — известный британский журналист и в каком-то роде кумир Мулинье, страстного обожателя игровых журналов. После встречи с Бобом в офисе Bullfrog Питер все никак не решился спросить его мнение об игре и, наконец, потащил Боба в ближайший паб — кто-то из знакомых сказал Питеру, что журналистов надо для пользы дела поить пивом, тогда они добрее. "Мы уже оба крепко поддали", — вспоминает Питер, — "и, наконец, я решился спросить: 'Что ты думаешь о Populous, Боб?'. И он ответил мне: 'Это лучшая игра из всех, в которые мне когда-либо доводилось играть'. Ну все — Боб уже налился, подумал тогда я, а он предложил накатить еще по стаканчику и вернуться в офис, чтобы еще немного поиграть в Populous".

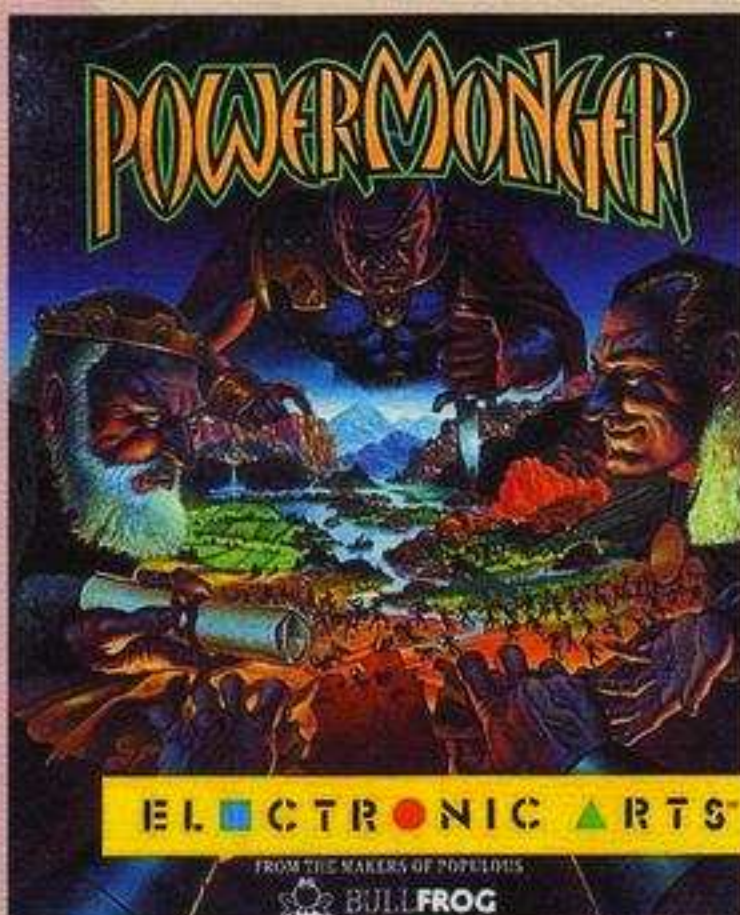
Уайт оказался прав — игрушка действительно получилась замечательной, что подтвердили миллионы геймеров по всему миру, стараниями которых Populous стала одной из самых продаваемых игр за всю историю существования индустрии. Помимо создания отличного финансового фундамента для дальнейших проектов Bullfrog, Populous заложила первый кирпичик в храм специфического поджанра компьютерных стратегий — симуляторов бога (god sims).

В Populous впервые проявилась основная черта всех игр от Мулинье — игра была интересна сама по себе, в отрыве от качества графики, звукового сопровождения и всего остального. Другими словами, в Populous игрока подкупали в первую очередь именно достоинства геймплея. Одна из самых интересных особенностей игр Мулинье — общность заложенных в них концепций. В целом этот набор концепций можно сформулировать следующим образом: главная идея заключается в том, что игровой мир существует независимо от игрока и может развиваться, даже если перестать за ним следить. Игрок же выступает в роли могущественного существа (бога, волшебника,





POWERMONGER



хранителя и так далее) и может изменять игровой мир для того, чтобы определенным образом воздействовать на его обитателей. Populous — наиболее четкая и прямолинейная реализация этой концепции, но и в более поздних играх Мулинье продолжил дальнейшее развитие этой богатой темы.

“У меня в голове есть видение полностью самостоятельного мира. Я четко представляю, как надо играть в такую игру и как это будет здорово”, — говорит Питер. — “Но на самом деле я так и не достиг идеала в создании игр

подобного плана, каждый мой проект — это очередной шаг на пути к созданию идеальной игры с автономным игровым миром, но все же любая из игр еще очень далека от идеала.”

Следующим после Populous проектом Bullfrog стал Powermonger. Эта игра также задумывалась как дальнейшее развитие нового жанра симуляторов бога, но повторить успех Populous ей было не суждено. Питер считает, что провал Powermonger был обусловлен в первую очередь недостатком времени на тестирование и доработку баланса. Electronic Arts, вдохновленная успехом Populous, постоянно подгоняла сотрудников Bullfrog, что и сказалось в конечном счете на качестве продукта. Кстати, с момента выхода Powermonger у Мулинье постоянно стали возникать проблемы с руководством EA. Основная причина разногласий — подход к срокам разработки проектов. Боссы-издатели были озабочены только одним — своевременным получением барышей. И в то время, пока Питер пытался разработать концепцию новой игры, его торопили с требованиями выпустить сиквел, а лучше — сразу парочку.

“Я думаю, что работать над сиквелами раз в десять тяжелее, чем над оригинальным проектом”, — делится своими соображениями Питер. — “Вы потратили все свои силы

на оригинал. Вы реализовали в оригинальной игре все задумки, которые только смогли, вы потратили кучу времени на вылизывание баланса, и вот кто-то вдруг просит сделать все то же самое еще раз”.

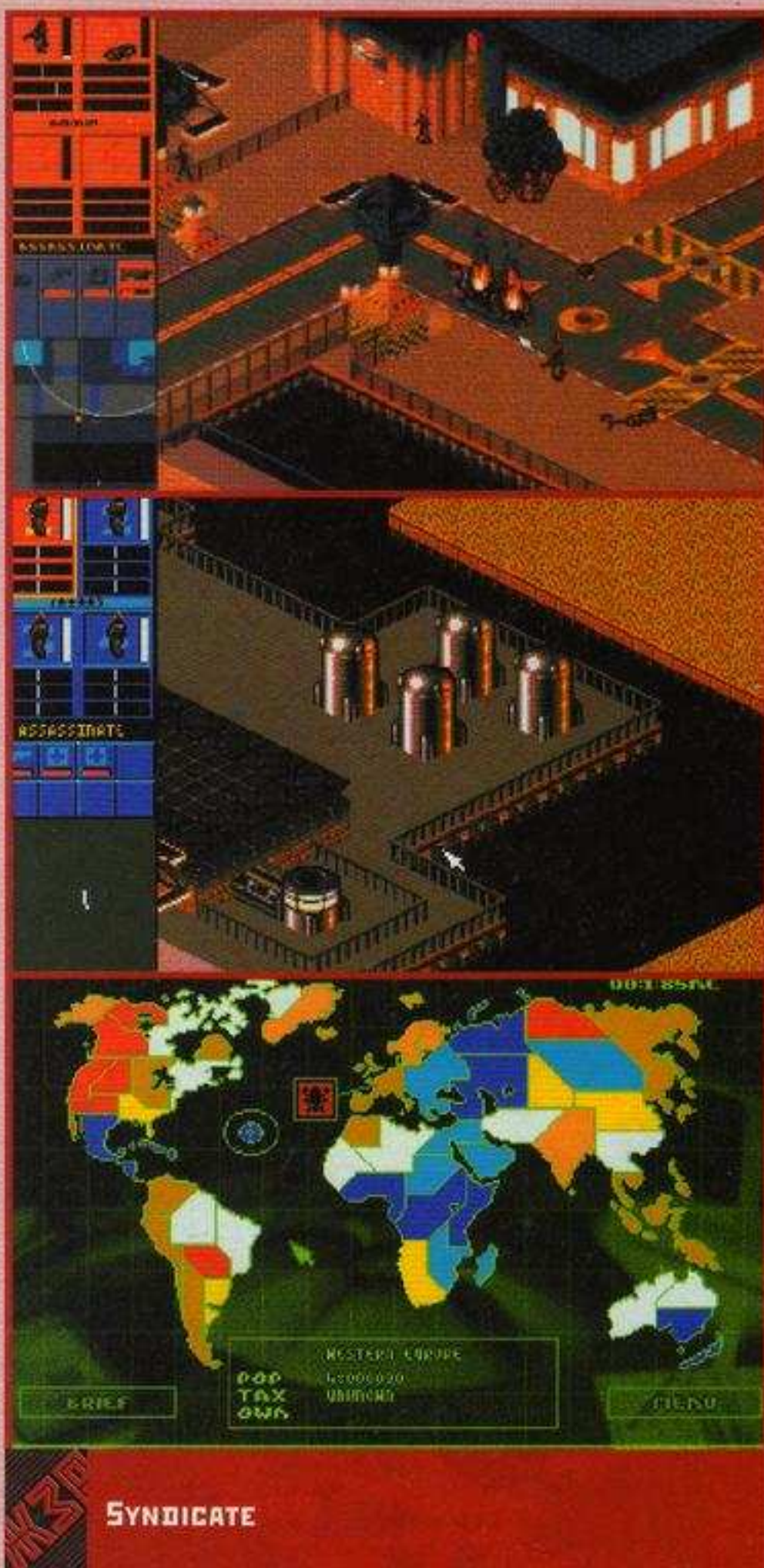
А попросили Мулинье, разумеется, о создании продолжения к Populous. Принципиально Populous II от оригинальной игры не отличалась: неизвестные божеества первой части были заменены пантеоном олимпийских богов, AI был немного доработан, плюс добавлена парочка новых заклинаний, но в целом это была просто еще одна вариация на ту же тему, но никак не оригинальный проект. Поэтому Populous II практически шаг в шаг повторили судьбу Powermonger — EA с трудом удалось продать около миллиона копий игры, тогда как первая часть без проблем разошлась тиражом несколько миллионов.

Параллельно с работой над Populous II Bullfrog занималась еще одним проектом — классическим платформером для “Амиги” под названием Flood. В роли главного дизайнера Flood выступил Син Купер (который впоследствии работал над Dungeon Keeper II). Роль Мулинье в этом проекте была более чем скромной — он придумал лишь финальный ролик, в котором главного героя игры, успешно прошедшего все уровни, сбивал автобус.

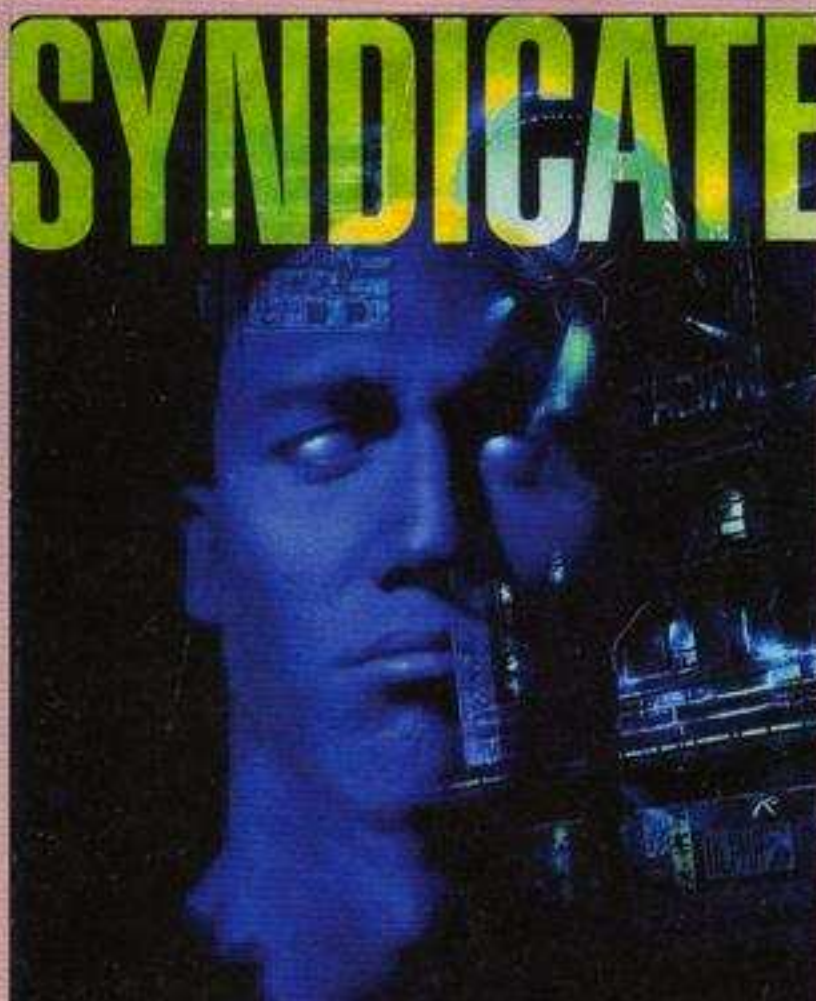
К счастью, после вышеописанного периода у значительно разросшейся Bullfrog в 1994 году наступил творческий подъем, во время которого команда Мулинье начала работу над одним из наиболее популярных своих проектов — Syndicate. В отличие от большинства игр Мулинье, в Syndicate игрок командовал подчиненными напрямую, выступая в роли командира маленького отряда кибернетических солдат. Различные мегакорпорации сражались за контроль над территориями, а ваш отряд наемников принимал участие в уличных сражениях, захватывал ключевых персон и боролся с вражьиими агентами. Помимо этого игрок мог исследовать новые типы вооружений и развивать навыки своих подопечных.

Сам Питер придумал только базовую идею Syndicate, а всю остальную работу проделала его команда. Мулинье в это время параллельно работал сразу над двумя своими самыми амбициозными проектами — Magic Carpet и Theme Park. Дни он проводил над Magic Carpet, а ночи тратил на дизайн и программирование Theme Park.

Theme Park вышла в середине 1994 и стала одной из наиболее успешных игр Bullfrog в Европе, оставаясь в десятке наиболее продаваемых игр еще спустя четыре года после своего выхода. Что интересно, в США Theme Park оказалась одной из... наименее успешных игр Bullfrog за все время существования компании. “Я думаю, что основная причина нелюбви американцев к Theme Park — это “детская” графика”, — говорит Мулинье. На первый взгляд, Theme Park — это очень простая игра: строим аттракцион, рядом — парочку туалетов и лоток с мороженым... Но если копнуть глубже, то под веселенькой графикой и простой игровой концепцией скрывался



SYNDICATE





по всему миру. Уже упомянутое странное сочетание стратегических и экшен-элементов и сложный интерфейс не позволили Magic Carpet завоевать признание широкой аудитории. Интересно, что популярности игре не смогли добавить такие революционные по тем временам фишки, как вода с отражением и возможность трансформации ландшафта в реаль-

полноценный бизнес-симулятор, в котором нужно было не только заботиться о правильном размещении аттракционов, но и об управлении персоналом, и даже о таких нюансах, как стоимость прохладительных напитков и содержание соли в продаваемом попкорне.

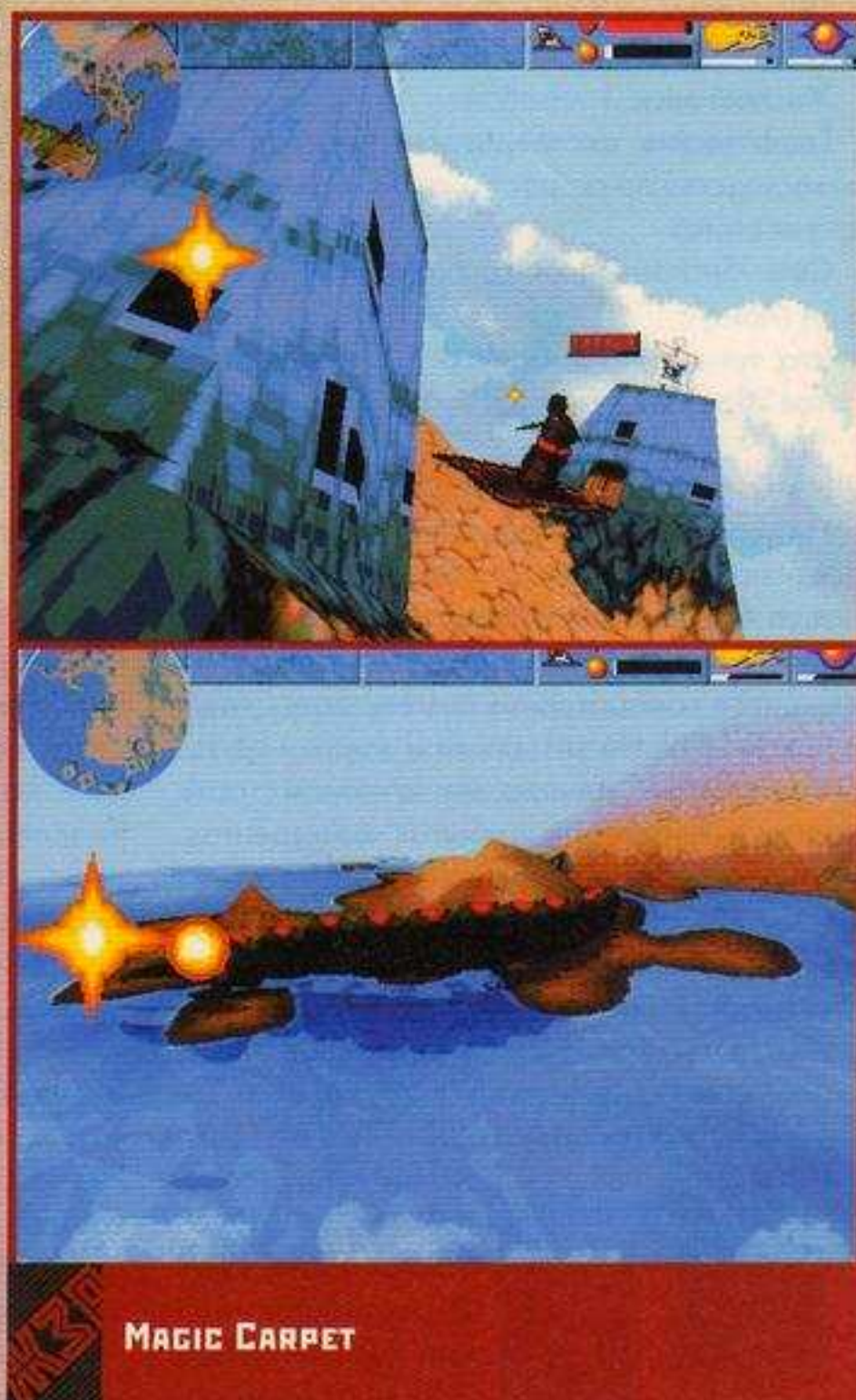
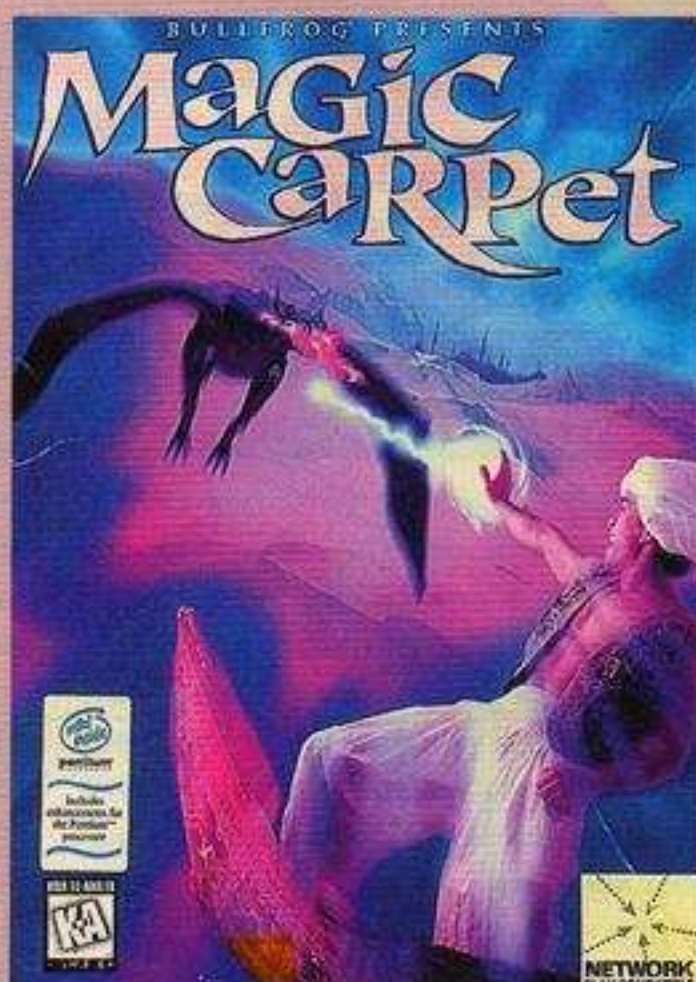
Magic Carpet, в свою очередь, получился одним из наиболее неоднозначных и необычных игровых проектов Питера. Отчасти экшен, отчасти стратегия, а отчасти и вовсе симулятор... полетов на ковре-самолете. Странный бэкграунд, сложный и запутанный (по меркам того времени) интерфейс. И в то же время это была одна из наиболее технически совершенных игр своего времени.

Появление Magic Carpet было в какой-то степени случайным: Гленн Корпс — один из наиболее одаренных сотрудников Bullfrog — работал над новой версией 3D-движка для Powermonger. Движок получился красивым, но слишком медленным. Мулинье решил сделать на его основе вариацию на тему Syndicate — действие проходило бы в подводных городах, которые подверглись атаке агрессивных водорослей. Но работа над игрой сильно затянулась, что привело к двум последствиям: Мулинье охладел к идее подводной игры, а движок был существенно оптимизирован, что позволило использовать его в более динамичных экшенах. Так появилось решение перенести действие в воздух и начать разработку Magic Carpet.

Идея игры заключалась в противостоянии магов: игроку, летая на ковре-самолете, предстояло сражаться с другими волшебниками, захватывая их "ману", в то время как отряды наемников охраняли "ману" игрока в его замке. Поскольку это время было эпохой триумфального шествия Doom по планете, игру было решено подавать (или, как сейчас модно говорить, позиционировать) как 3D-экшен с видом от первого лица. Игра получила хорошую прессу, но, увы, если Theme Park с треском провалился в США, то Magic Carpet с еще большим треском провалился

в Европе. Маги могли заклинаниями пробуждать вулканы, устраивать землетрясения и так далее). Magic Carpet оказалась сборником великолепных технических новинок... но в то время никакие новомодные графические движки не могли помочь в продаже игры.

Неудача с Magic Carpet в какой-то мере стала началом конца: боссы EA не пришли в восторг от финансового провала проекта и требовали от Мулинье компенсации, например, в виде сиквела к Syndicate. Питер, в свою очередь, не горел желанием распылять свои силы на создание сиквелов и с головой ушел в разработку Theme Hospital и Dungeon Keeper. В то же время под давлением руководства EA были одновременно начаты работы и над другими проектами: Magic Carpet II, "симулятором супергероя" The Indestructibles, подводной стратегией Creation на движке Magic Carpet, стратегией в реальном времени Gene Wars и сиквелом Syndicate — Syndicate Wars.



К этому же периоду относится и разработка одного из самых безвестных проектов от Bullfrog — Hi Octane, простенькой аркадной гонки. История этой игры больше похожа на курьез. EA потребовала от Bullfrog в течение шести недель закончить работу хотя бы над одним из начатых проектов, но ни один из проектов завершить в поставленные сроки было нереально. Поэтому Мулинье принял решение сделать игру исключительно "для отмазки". Так и родилась Hi Octane — гоночная аркада на движке Magic Carpet.

В то же время качество игр Bullfrog начало стремительно падать — требования EA заставили в сжатые сроки увеличить штат компании с 20 до 90 человек. Нужно ли говорить, что большая часть новоприсоединившихся были недостаточно опытны в сфере разработки игр и это напрямую отразилось на качестве работы компании?

"Это был худший период в моей жизни", — вспоминает Питер. — "Я приходил на работу и успевал потратить не более получаса на каждую из разрабатываемых нами игр, потом рабочее время заканчивалось, и я уходил домой. Bullfrog была для меня всем, но неожиданно из главы компании и гейм-дизайнера я превратился в человека, который не занимается разработкой игр, а сидит в кабинете и целый день принимает мгновенные решения по неотложным вопросам. Чистая административная работа, и ничего более. Я подумал, что ненавижу свою работу, но в то же время продолжаю любить игры. Оставалось только два выхода — либо уволиться с поста главы компании и стать рядовым гейм-дизайнером, либо вовсе покинуть Bullfrog".

Питер выбрал второй вариант и решил основать новую фирму — Lionhead Studios... ■

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Дмитрий Карасев

БИЛЛИ ПЛОХОГО НЕ ПОСОВЕТУЕТ



“Что день грядущий нам готовит?” — именно этим животрепещущим вопросом интересовался еще два века назад уважаемый герой не менее уважаемого автора. Много типографской краски утекло с тех пор, но пользователи-читатели до сих пор интересуются перспективами своей дальнейшей жизни. Как говорится, готовь рубль зимой, а апгрейд — летом.

Простым человеческим интересом время от времени пользуются всякого рода оракулы и пифии. На этот раз мнение о конфигурации компьютерной системы будущего высказал сам Великий Билл Гейтс. Любитель открытых окон и всякого рода сладостей, а по совместительству бывший глава Microsoft, славится точностью прогнозов. В прошлом ему неоднократно удавалось безошибочно предсказывать “безглючное” будущее компьютерных систем. Итак, система образца 2006 года по версии Microsoft:

Процессор: от 4 до 6 ГГц

ОЗУ: 2 Гб

Жесткий диск: 1 терабайт

Графические акселераторы: трехкратное превосходство по скорости над нынешними лидерами рынка.

Сеть: беспроводная со скоростью доступа до 54 Мбит/с

Что тут можно добавить? Солите “убитых енотов” бочками, господа!

INTEL СКАЗАЛ — EPSON СДЕЛАЛ!

Не успела корпорация Intel объявить о начале поставок процессоров-экстремалов Pentium 4 EE (Extreme Edition), как на рынок обрушилась приливная волна, сплошь состоящая из анонсов компьютерных систем, основанных на новом ЦПУ. Не вытерпели и новички сектора “brand name”, мечтающие на низком старте догнать и перегнать именитых конкурентов. Корпорация Epson, которой, видимо, стало тесно на рынке периферийных устройств, тоже под шумок перекалибровалась в производителя собственных компьютерных систем.

Компьютер Epson Endeavor Pro2500, помимо стильного серо-синего дизайна корпуса, отличается весьма оригинальной начинкой. Цент-

ральный процессор, оснащенный 512 Кб кэша L2 и 2 Мб кэша L3, работает на частоте 3,2 ГГц. Объем ОЗУ — 512 Мб памяти стандарта

PC3200. Винчестер объемом 40 Гб со скоростью вращения шпинделя 10 000 об./мин. Из общей картины выбивается видеоподсистема — в системе установлена раритетная видеокарта GeForce 2 MX400. 48-скоростной CD-драйв воздуха также не озонирует. Ситуацию немного скрашивает сетевой адаптер Gigabit Ethernet, установленный на материнке с чипсетом Intel 875P. Общий портрет получившейся конфигурации лучше всего подходит для имиджа сугубо офисной рабочей лошади с невестой за 500 долларов.

Как это водится в буржуазных странах, в цену ПК входит Windows XP Home Edition. Цена сборной солянки с гордым именем EPSON составляет 1900 долларов...

ОТ ПАРИЖУ ДО ОДЕССЫ

Компания AMD также не прочь снять сладкие сливки с любителей новизны. Маркетинговый отдел компании объявил о скором выпуске процессора AMD Athlon FX-53. Продолжатель славных идей семейства Opteron будет работать на частоте 2400 МГц и рискует стать самым мощным микропроцессором начала 2004 года. Не останавливаясь на достигнутом, корпорация AMD также обнародовала планы по выпуску процессоров на ядре с “собаководческим” названием K9. Ориентировочная дата выхода на рынок — конец 2005 — начало 2006 года. Новая линейка процессоров будет состоять из трех процессоров начального уровня: Opteron 870, 868 и 866. Чуть позже на поле процессорной битвы подтянется “тяжелая артиллерия” из высокопроизводительных процессоров 874-й и 872-й серий.

В перспективе планируется переход всего производства на 90-нанометровый процесс. Доселе выпуск процессоров по этой технологи-

и значился лишь в roadmap Intel. Переход на высокоперспективный технологический процесс позволит компании AMD вслед за конкурентом снизить себестоимость микропроцессоров и их энергопотребление. Внедрение 90-нм технологии планируется начать на серверном и мобильном рынках. Планирующиеся к выпуску уже в 2004 году процессоры будут потреблять от 30 до 55 ватт. Чуть позже будут выпущены CPU со сверхнизким энергопотреблением — до 30 ватт.

При выборе имен для своих грядущих детищ маркетинговый отдел компании проявил недюжинные географические познания. Процессор

с кодовым именем Paris станет очередным представителем вымирающей линейки 32-битных процессоров от AMD. Он появится в первой половине 2004 года и будет изготавливаться по технологии 130 нм.

Чип с ядром San Diego, продолжатель линейки Athlon 64 FX, выйдет на рынок уже в первой половине 2004 года. San Diego будет изготавливаться по 90-нанометровой технологии SOI (кремний на изоляторе). Линейка Athlon 64 перейдет на 90-нм ядро Winchester. Чип с дорогим каждому русскому сердцу именем Odessa так заполнит нишу мобильных решений и, как говорят у нас на Привозе, так будет отличаться повышенным сбережением ресурсов батарей. Таки да.

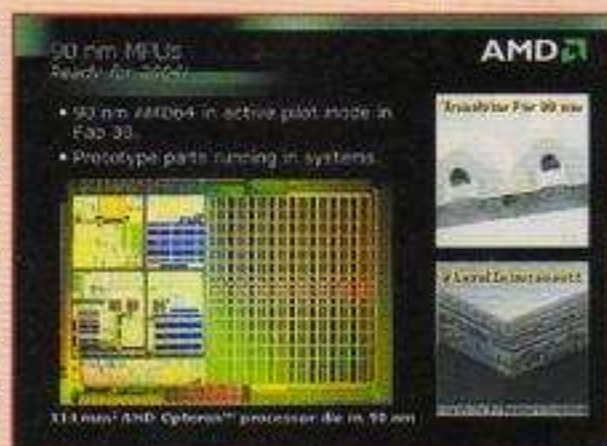
Грядут изменения и для самой платформы с разъемом 9XX. Она обзаведется поддержкой памяти 533/666 МГц и новой версией протокола обмена по шине Hyperthreading 1.05. Также ожидается поддержка шины PCI Express. Возможно, все анонсированные процессоры будут использовать только относительно дорогую память нового стандарта DDR Registered.

RDRAM ПРОСИТ SIS'KY

Нынешнюю, плачевную для памяти RDRAM, ситуацию взялась исправить компания SiS. В сотрудничестве с Samsung Electronics и Rambus Inc. она разработала чипсет R659, который поддерживает четырехканальную память стандарта RAM-BUS DRAM с частотой 1200 МГц. Скорость обмена достигает 9,6 Гб/с, что на 50% больше, чем у существующих двухканальных DDR-чипсетов.

Помимо поддержки четырех каналов доступа к памяти, SiS R659 выгодно отличается от конкурентов использованием патентованной технологии снижения задержек при работе с памятью — Advanced HyperStreaming Engine (AHSE). Суть этой технологии заключается в применении динамического буфера предсказания и в адаптивном управлении страницами памяти. Чипсет поддерживает процессоры Intel Pentium 4 с частотой системной шины 800 МГц. Южный мост (микросхема SiS964) обеспечивает работу восьми портов стандарта USB 2.0, интерфейс Serial ATA для подключения жестких дисков, шестиканальный звук и возможность создания RAID-массивов.

Детище Silicon Integrated Systems ориентировано преимущественно на применение в компьютерах класса hi-end, в том числе и в системах экстремальных геймеров.



ЧЕМОДАНЧИК СЧАСТЬЯ

Фирма ASUS не в силах скрыть своей радости от начала сотрудничества с компанией ATI. Долгожданное воссоединение двух единомышленников не грех и отметить. Маркетологи ASUS приурочили к этому знаменательному событию выход "эстетской" редакции видеокарты на чипе Radeon 9800 XT.

В "папский" чемоданчик от ASUS (см. фото) аккуратно сложены де-люксовая версия самой видеокарты, USB-коробочка для считывания карт флэш-памяти (поддерживаются все основные стандарты) и некая "суперстильная" стойка для компакт-дисков.

"Набор компьютерного ма-чо" будет выпущен ограниченным тиражом — всего 2000 экземпляров. ASUS Radeon 9800 XT "limited edition" позволит получить удовольствие не только от процесса игры как такового. Не менее приятным будет созерцание упавших челюстей друзей и злопыхателей при виде чудо-сумочки, помещенной в сервант между фамильным серебром и сберкнижкой. Цена этого удовольствия, к сожалению, совершенно не известна.



КВАДРОКАЙФ

Запросы игроков постоянно растут, и компьютерная индустрия едва поспевает за ними. Но потребности рядовых домашних геймеров просто меркнут по сравнению с желаниями больших дядек-геймеров в погонах. Для моделирования боевых ситуаций в реальном времени требуются огромные вычислительные мощности. Компьютеру необходимо отобразить детализированный ландшафт военных действий плюс нарисовать правдоподобные модели техники, состоящие из десятков тысяч полигонов. Подобная ситуация, как водится, порождает "чудовищ".

Совсем недавно появилась информация о "сверх-акселераторе", выпущенном компанией simFUSION, — 6000q System GraphicBoard. Этот графический монстр несет на своем могучем



текстолите аж четыре графических процессора Radeon 9700 Pro (R300). Каждый из них оборудован 256 Мб ОЗУ, то есть сама "квадрига" оснаще-

на целым гигабайтом оперативной памяти. Плата содержит три выхода стандарта DVI для вывода изображения на LCD-дисплеи. При помощи специализированного цифрового входа видеокарта может быть подключена к своим "собратьям по разуму" для удвоения, утроения и т.д. производительности (см. фото).

Пиковая скорость работы всей графической подсистемы достигает 9,6 Гпикс/с, или 150 миллионов треугольников в секунду. Счетверенные GPU позволяют производить 24-кратное сглаживание (Anti-Aliasing) практически без потери скорости. О цене simFUSION, к сожалению, ничего не сообщается.

На данный момент simFUSION 6000q используется для моделирования боевых действий вертолетов и бронетанковой техники.



ДОГНАТЬ И ЗАПЛАНИРОВАТЬ!

Молодая, но амбициозная компания XGI в очередной раз порадовала нас своими пресс-релизами. Оказывается, карты семейства Volari выйдут на рынок уже в начале 2004 года. Если все рассказанное басенниками-маркетологами верно хотя бы на 50%, у компании есть реальный шанс с низкого старта догнать ведущих игроков рынка вроде NVIDIA и ATI. Уточненные характеристики грядущих локальных революций в разных сегментах рынка представлены в таблице по соседству.



компьютеры периферия комплектующие ноутбуки компьютеры периферия

USN computers
www.usn.ru

Всегда в наличии
большой ассортимент
продукции Genius!

ДЖОЙСТИКИ

сканеры

КОЛОНКИ

клавиатуры

МЫШИ

Ежедневно на складе более 2800 позиций:
компьютеры, ноутбуки, компьютерные
комплектующие, периферия, цифровая
фототехника и мобильные телефоны!

(095) 775-8202

М. Калужский пер., д.15, стр.16

E-mail: info@usn.ru

Опт. отдел: (095) 775-8201

Корп. отдел: (095) 775-8274

ВКЦ "Савеловский"
павильоны: А-37, С-14, Д-36
Тел.: (095) 784-7250

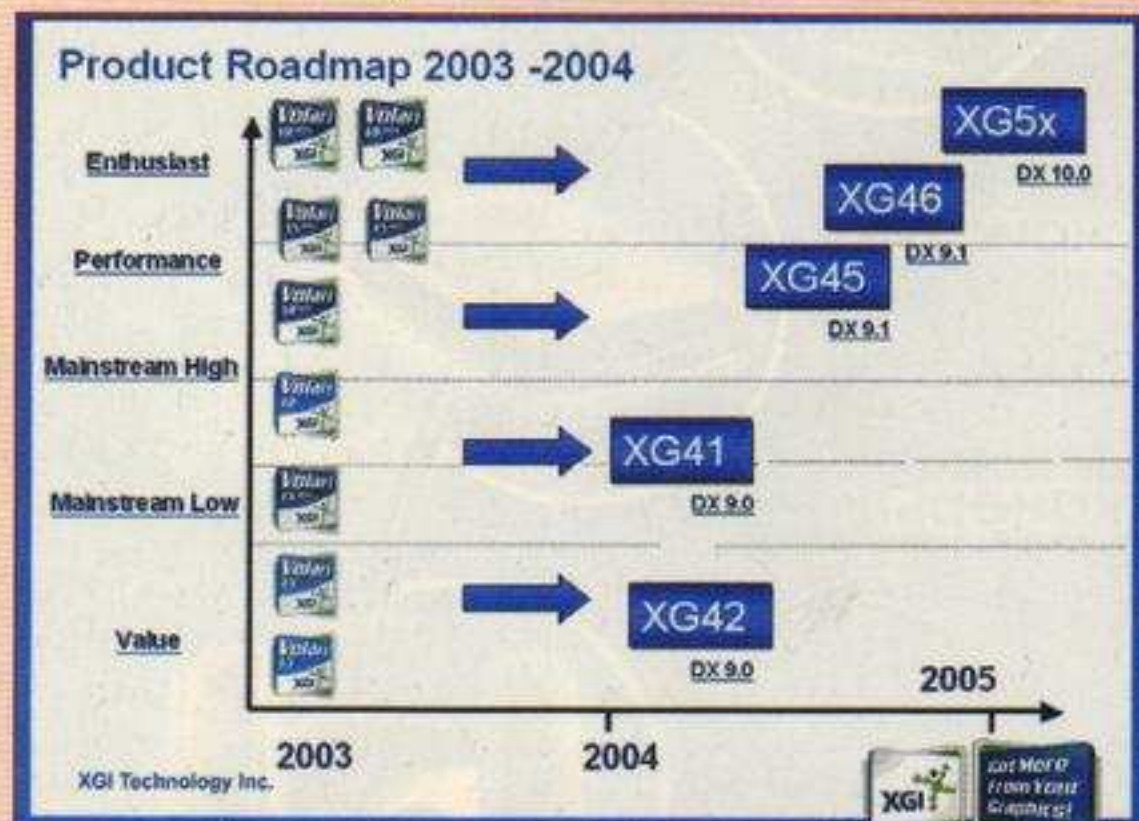
КЦ "Буденовский"
павильоны: К-3, Д-18
Тел.: (095) 788-1512



Genius
www.genius.ru

GPU	VOLARI DUO V8 ULTRA	VOLARI DUO V5 ULTRA	VOLARI V8 ULTRA	VOLARI V8	VOLARI V5 ULTRA	VOLARI V5	VOLARI V3
КОЛИЧЕСТВО GPU	2	2	1	1	1	1	1
ЧАСТОТА ЯДРА, МГц	350	350	350	350	350	300	300
ЧАСТОТА ПАМЯТИ DDR, МГц	375+	375+	375+	325+	375+	325	250
ЧАСТОТА ПАМЯТИ DDR2, МГц	500	500	500	450	500	450	-
ОБЪЕМ ВИДЕОПАМЯТИ, МБ	512	512	256	256	256	256	128
ВЕРСИЯ OPENGL	1.4	1.4	1.4	1.4	1.4	1.4	1.3
ЧИСЛО КОНВЕЙЕРОВ	16	8	8	8	4	4	2
VERTEX SHADER	4	4	2	2	2	2	1
PIXEL SHADER	8	4	4	4	2	2	1

Цена на самую производительную видеокарту семейства — Volari Duo V8 Ultra — составит порядка 400 евро. Также, не останавливаясь на достигнутом, компания XGI анонсировала свои планы на следующий год.

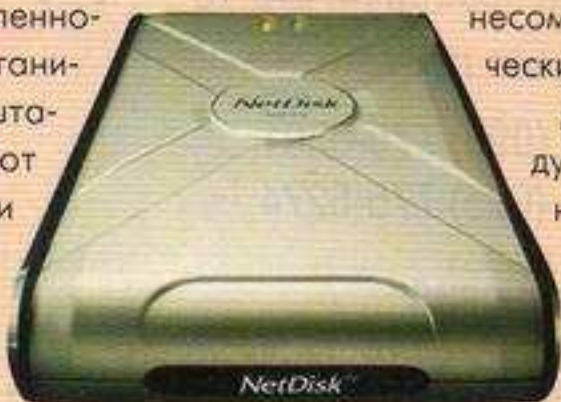


Как видно из диаграммы, в проектах XGI — замена младших графических чипов V5 и V3 на новую линейку XG 42 с полной поддержкой DirectX 9.0 уже в первой половине 2004 года. На смену середнячкам V8 и V5 Ultra спешит ядро XG41. Старшие чипы семейства V8 Ultra и Duo V5 Ultra во второй половине 2004 года будут заменены на XG45 и XG46 с поддержкой функций DirectX 9.1. В начале 2005 года мир станет свидетелем появления графического акселератора XG5X с поддержкой DirectX 10. Он заменит Volari Duo V8 Ultra в сегменте hi-end.

КУПИТЬ И ПОДЕЛИТЬ!

Внешним винчестером сегодня уже никого не удивишь. Совсем другое дело — внешний сетевой винчестер, выпущенный компанией Ximeta. Устройство Ximeta NetDisk 80GB External Drive стоимостью 190 долларов обещает стать верным спутником геймеров в их скитаниях по игровым клубам и неигровым офисам. Основная фишка жесткого диска NetDisk — возможность подключения к любой компьютерной сети напрямую. Винт подсоединяется непосредственно к хабу, свитчу или даже к сетевой карте вашего ПК и становится доступен всем пользователям локальной сети. Также возможно «обыкновенное» подключение накопителя через порт USB 2.0.

Как вариант, «сетевой винчестер» может выполнять функции выделенного файлового сервера в организациях любого масштаба. Благо существуют разновидности NetDisk с емкостью в 120 и 160 Гб. Возможно и объединение двух и более винчестеров NetDisk в RAID-массивы для получе-



ния большей производительности либо повышенной надежности системы. Для этого в комплекте с винчестером идет программа-менеджер многодисковых конфигураций.

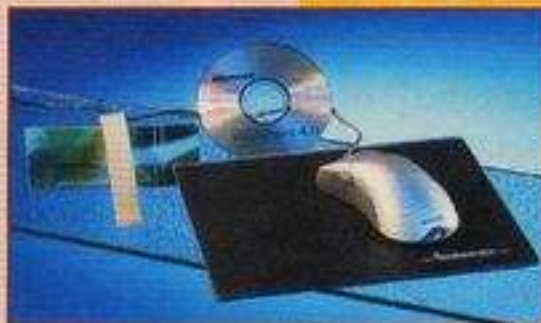
Как мне кажется, данное устройство будет просто незаменимо при выносе скачанной информации из всякого рода игровых и интернет-клубов. Достаточно просто попросить администратора подключить винт к сети — и в вашем распоряжении целый «цифровой амбар». Долой поднадоевшие болванки, даешь истинную переносную «винчестерность»!

КОВРИК-САМОЛЕТИК

Сложно понять тонкую натуру прогеймера. При малейшем проигрыше в неудаче обвиняются прежде всего «корявые» мышки и клавиатуры, системные блоки и мониторы. Так это или нет — судить трудно, однако с уверенностью можем заявить, что в спорте компьютерном, как и в любом другом, существует свое профессиональное оборудование, качество которого разительно отличается от стандартного оборудования игровых клубов.

Специалистам известно, что динамика игрового процесса напрямую зависит от качества обыкновенного мышиного коврика. Именно для требовательных профессионалов компания IceMat недавно выпустила свой коврик Gaming Mouse Pad, целиком выполненный из тонированного стекла толщиной 6 миллиметров. Использование стекла обеспечивает беспрецедентную легкость и плавность перемещения мышиного курсора по экрану. Размеры «мышиного катка» составляют 22,5x20 см. Дабы Gaming Mouse Pad не скользил по столу и долго радовал хозяев своей целостью и сохранностью, он закреплен на четырех резиновых 4-миллиметровых «ножках». Такая немалая их высота дает простор для моддерской фантазии. Так, если смонтировать на «брюшке» коврика некий плоский светящийся элемент, то это, несомненно, придаст всей системе футуристический модный вид.

Для улучшения скольжения мышки по «льду» коврика в комплект поставки включен небольшой кусочек спецматериала Padsurfer. Он нужен для изготовления «мышинных протезов». Общеизвестно, что со временем ножки мыши стираются, тем самым серьезно затрудняя скольжение. Помочь грызуну вновь встать на ноги



можно, заменив все его «лапки» на кусочки Padsurfer. Поясним: этот материал представляет собой тонкую клейкую ленту с тефлоновым покрытием. Его использование позволяет достичь никогда доселе не испытанной легкости перемещений. Коэффициент трения при скольжении тефлона по стеклу близок к нулю. Мышка просто летает над столом.

Единственное, что несколько портит впечатление от стеклянного ковра-самолета — это его цена. В интернет-магазинах ICEMAT Gaming Mouse Pad стоит около 40 долларов за штучку. Это придает творению датских инженеров некий налет заоблачной элитарности.

МОЛОДЫМ ВЕЗДЕ У НАС ДОРОГА!

«Все могло бы быть иначе, если бы не эти проклятые пробки». Как много различных дел и делишек пропадают по истечении срока давности из-за того, что мы часами простаиваем в автомобильных пробках! Порой хочется совершить «подвиг Запорожца» и разбить багажник стоящего впереди «Мерса», лишь бы не терять драгоценные минуты на перекрестке. Ходят упорные слухи, что даже машиниста метро можно уговорить на превышение скорости за скромную плату. А вот светофоры, к сожалению, остаются неподкупными.

Это досадное недоразумение и решили устранить наши заокеанские друзья. Совсем недавно в Северной Америке ввели в действие новое поколение светофоров, управляемых посредством инфракрасных импульсов. Легким мановением пульта светофоры переключаются с красного света на зеленый. Подобные «дистанционки» уже получили на вооружение пожарные, полицейские и медики.

Но американцы — люди свободолюбивые и изобретательные. Не прошло и пары месяцев, как местные очумелцы изготовили свой «уравнитель шансов». Устройство получило название Mirt (Mobile infrared transmitter), а приобрести его можно в Сети по цене около \$500.

Коробочка размером 18x5 см действует в радиусе 500 метров и позволяет каждому смертному управлять действием городских светофоров. Причем, естественно, действия «повелителей светофоров» остаются незаметными для других участников дорожного движения. Представители власти особого восторга по этому поводу не испытывают и обещают вскоре обломать удовольствие многим любителям скоростного передвижения. Остается только догадываться, что бы творилось на перекрестках московских улиц, если бы у каждого был свой «волшебный ящик». Слава богу, наши светофоры можно выключить, только перекусив провода...



СОЛО НА ВИБРАТОРЕ С ОТДАЧЕЙ

Популярный рассказ о возможностях технологий обратной связи

Алексей Бутрин

С момента появления первых компьютеров люди стремились упростить взаимодействие человека и машины, сделать его непринужденным и информативным. И нельзя не признать, что к настоящему времени на этом поприще достигнуты впечатляющие результаты. Мышки, джойстики, геймпады и графические планшеты, трехмерная графика, объемный звук — все это служит одной цели: удобной передаче команд компьютеру и удобоваримому отображению данных, будь то текстовый редактор или компьютерная игра. Конец XX века принес еще несколько новаторских решений, в числе которых — обратная тактильная связь, более известная как «виброотдача», или **force feedback**. Найти сегодня геймера, который ни разу не слышал о **force feedback**, попросту невозможно — любой компьютерный или игровой журнал хотя бы раз за время своего существования радовал своих читателей обзорами игровых манипуляторов с виброотдачей. Но «Железный цех», по примеру вечно живого дедушки Ленина, пойдет немного другим путем, а именно: мы попытаемся рассказать историю этой замечательной технологии — рассмотреть явление «**force feedback**» изнутри. Используя подходящую к моменту терминологию — наш творческий отдел предлагает вам совершить небольшой исторический «виброэкскурс с вибровводом, виброанализом и вибровыводом».



Маленькие американские ЧП на базе стандартных рулей с виброотдачей собирают вот такие замечательные штуковины: база — руль Logitech MOMO Force, кресло — настоящий Porsche, плюс бас-вибратор под креслом. Правда, за такую цену (от \$1500 до \$2000 в зависимости от комплектации) можно и настоящим авто разжиться.

ВИБРОВВОД

Force feedback у большинства пользователей ассоциируется в первую очередь с компьютерными играми. И это не удивительно, так как первым устройством с виброотдачей для персональных компьютеров стал именно джойстик.



Интересно другое — далекие предки нынешних геймерских джойстиков с обратной отдачей были предназначены вовсе не для игр, а для медицинских компьютерных систем, точнее — для хирургических комплексов. Спрашивается, для чего хирургам по-

Бас-вибратор. Почувствуйте себя верхом на отбойном молотке.

надобилась подобная технология? Ответить на этот вопрос совсем не трудно, если вспомнить о том, что мужики в белых халатах со скальпелями наперевес занимаются не только вырезанием аппендиксов. Есть целый ряд операций, которые требуют от хирурга предельной концентрации и безукоризненной точности движений. Это и хирургия глаза, и нейрохирургия, и вообще все то, что принято называть микрохирургией. Разумеется, об обычном скальпеле тут и речи быть не может — подобные операции проводятся не вручную, а при помощи микроманипулятора, который управляется специальным джойстиком. Вдобавок для подстраховки хирурга (а вдруг он, зараза, чихнет?) манипулятор контролируется компьютером. Данный метод позволяет смоделировать действия врача максимально приближенно к реальности — ведь при обычной операции хирург не только видит свою руку со скальпелем, но и чувствует, что он делает в данный момент.

Создателем **force feedback** принято считать фирму **Immersion** (1995 г.) — в то время организацию, одинаково далекую и от разработки игр, и от индустрии игровых манипуляторов. К радости многомиллионной армии геймеров,

специалисты **Immersion** разглядели перспективность новой технологии и разработали протокол **I-Force**, который впервые позволил в компьютерных играх управлять игровыми манипуляторами. Уже в 1996 г. в сотрудничестве с одним из крупнейших производителей джойстиков, компанией **CH Products**, **Immersion** выпускает первый манипулятор с виброотдачей — **ForceFX**. Справедливо полагая, что бизнес-позиция «собака на сене» не принесет популярности технологии, **Immersion** начинает лицензирование свежеспеченного ноу-хау среди производителей джойстиков и попутно добивается включения протокола **I-Force** в **Microsoft DirectX**. Сотрудничество с **Microsoft** во все времена являлось крупным козырем, и в этом случае результат дружбы **force feedback** с **DirectX** также не заставил себя долго ждать. Уже в 1997 году почти все крупные производители игровых манипуляторов стали выпускать устройства с поддержкой виброотдачи, а количество разработчиков ПО (в первую очередь — игр) еще в 1996 году перевалило за три сотни.

Годом позже **force feedback** был реализован в рулях для автосимуляторов и геймпадах, а в дальнейшем — и в компьютерных мышках. И если назначение виброотдачи в игровых устройствах очевидно, то «вибромыши» и прочая «дрожащая» экзотика вызывают как минимум легкое недоумение. Есть ли польза от подобных устройств? Ответить на этот и многие другие вопросы можно, только предварительно разобравшись в том, что же представляет собой технология **force feedback** изнутри.

ВИБРОЭКСКУРС

Дословно **force feedback** переводится как «силовая обратная связь». «Силовая» — потому что устройство передает пользователю информацию в виде толчков и вибрации. А «обратная связь» означает, что вибрация и толчки происходят не сами по себе, а генерируются компьютером в ответ на действия пользователя. То есть от пользователя к ПК — это «прямая» связь, а от ПК к пользователю — «обратная».

Как это происходит? Представьте, что вы играете в автосимулятор и сворачиваете с дороги на тротуар. Виртуальный автомобиль, послушный движению вашего руля, поворачивает и наезжает на бордюр. Тут начинается самое интересное. Если игра поддерживает техноло-

гию force feedback, она фиксирует момент наезда на препятствие, рассчитывает силу и направление, в котором должен дернуться руль в руках водителя, и передаст эту информацию в игровой контроллер.

Любой манипулятор с поддержкой виброотдачи оснащен электромоторами, которые могут как бы "по собственной инициативе" поворачивать органы управления (ручку джойстика, руль и т.п.). Таким образом, получив сигнал от игры, электронная схема руля просто запустит на определенное время электромотор, а вы, в свою

очередь, почувствуете рывок рулевого колеса. Все гениально просто, не правда ли? Таким же образом реализуются и все остальные эффекты: вибрация при запуске двигателя, отдача при стрельбе из пушек и пулеметов, провал руля при срыве машины в занос, рывки джойстика при попадании в самолет снарядов.

Следует отдавать себе отчет в том, что виброотдача делает ощущения от игры богатыми и насыщенными, но в то же время мешает "идеальному" управлению. Приятно ехать по грунтовой дороге и чувствовать подрагивание руля, но при сопротивлении руля вписаться в поворот становится на порядок сложнее. Приятно ощущать дрожание истребителя при залпе из пушек, однако большая часть очереди из-за этого не попадет в цель. Больше всего force feedback мешает в авиасимуляторах, чуть меньше — в гонках и файтингах. Если вас интересует конечный результат, а не сам игровой процесс, ожидать чуда от виброотдачи не стоит. Force feedback — для тех, кому важнее погружение в игру, а не победа. Ощущение реаль-

ности происходящего, а не полный контроль над ситуацией.

Все эффекты виброотдачи, реализованные в игровых устройствах, — или модификация, или комбинация набора базовых эффектов. Базовые (основные) эффекты force feedback делятся на четыре группы: вибрационные, пространственные, направленные и эффекты сопротивления.

1. К **вибрационным** эффектам относится **пульсация**, при помощи которой можно имитировать любой пульсирующий, жужжащий или вибрирующий агрегат, например работающий двигатель.

2. **Пространственные** эффекты включают в себя текстуру, ограждение, эллипс, пружину и направляющую.

2.1. Эффект **текстуры**

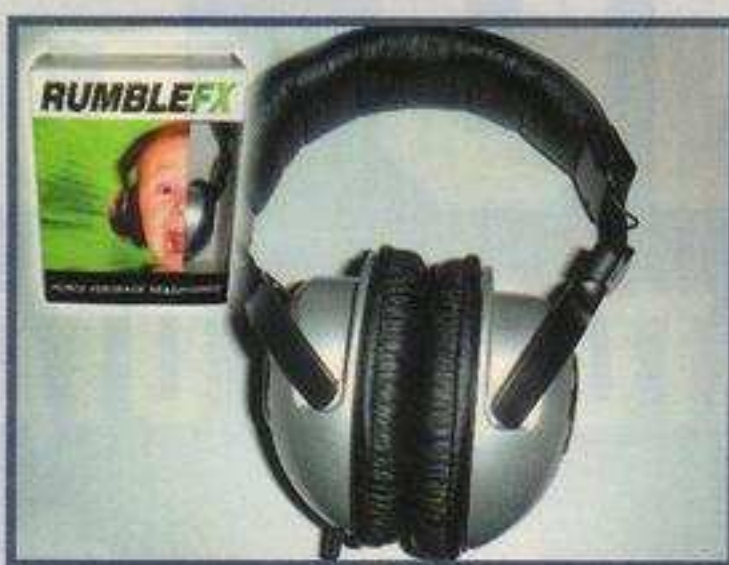
позволяет имитировать перемещение по поверхностям с различным покрытием. Эффект заключается в передаче пользователю тактильных ощущений, например при работе в графических приложениях. Вы сможете в буквальном смысле ощутить шероховатость отрисованной в Photoshop текстуры и почувствовать объем смоделированного 3D-объекта.

2.2. **Ограждение** и **эллипс** предназначены для симуляции различных ограждений и препятствий, например стен.

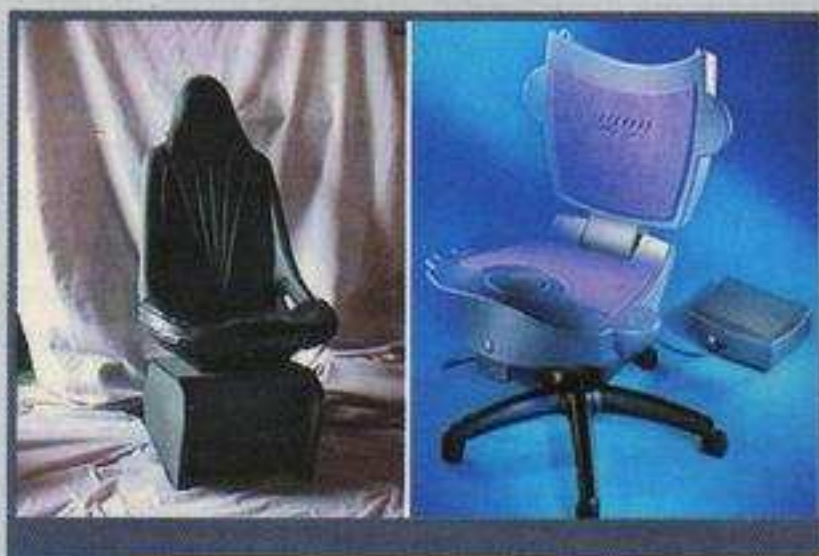
2.3. При помощи **пружины** можно моделировать все ситуации, при которых сопротивление возрастает по мере удаления от началь-

ной точки. Типичный пример — центрирующее (возвращающее) усилие на руле и на джойстике при отклонении ручки или руля от центрального положения.

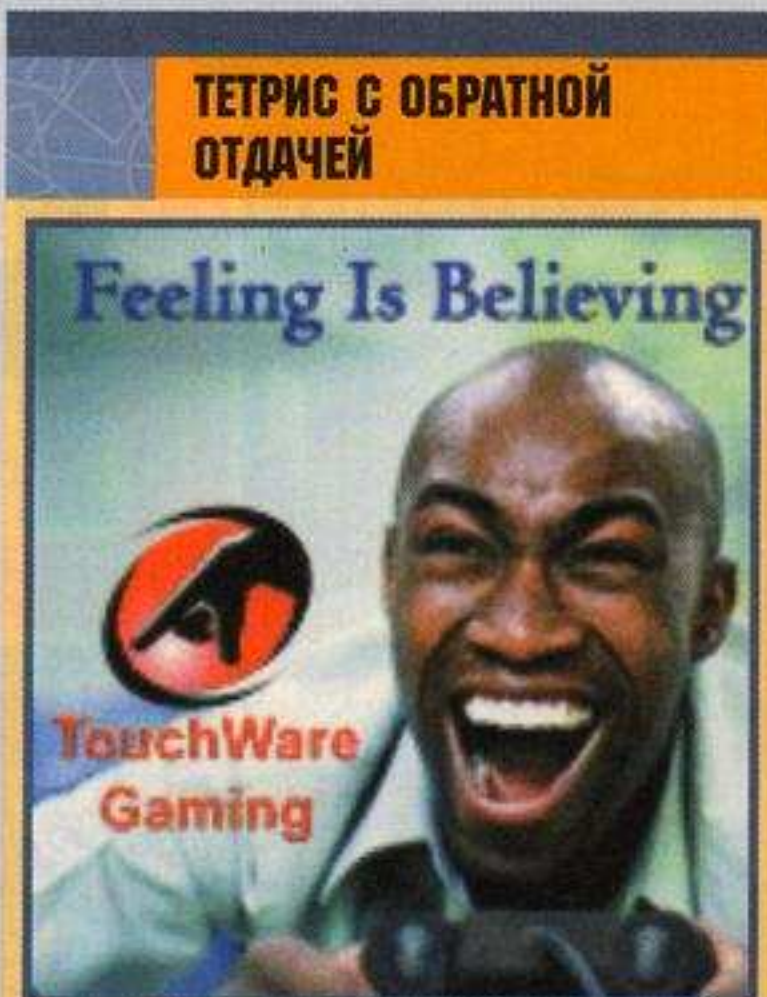
2.4. Что же касается **направляющей**, то лучшая иллюстрация этого эффекта — направляющие линейки в графических редакторах, к которым "прилипает" курсор, и перетаскиваемые мышью объекты.



Вибронаушники Evergreen Rumble FX Force Feedback Stereophones. Главный недостаток — большой вес (внутри чашек размещены не только вибраторы, но и три батарейки AAA).



Вибростул Intenso и виброкресло Rumble Chair



Недавно компания Immersion Corporation решила немного простимулировать рынок игровых проектов, причем сделала это весьма своеобразным способом. Отныне любому обладателю контроллера с обратной отдачей дается уникальная возможность наслаждаться всеми его функциями вне зависимости от возможностей игры. Разработанное силами Immersion программное обеспечение, получившее название **TouchWare Gaming**, с помощью специальных алгоритмов переводит звуковые эффекты любой игры в сигналы для виброустройств в контроллере. Таким образом технология force feedback оказывается задействованной даже в самых заурядных проектах, никогда не претендовавших на поддержку технологий обратной отдачи.

Аналитики компании предполагают, что акция поможет восстановить баланс между количеством продаваемых контроллеров с force feedback и программным обеспечением, поддерживающим данную технологию. Пакет TouchWare Gaming можно скачать по ссылке:

www.immersion.com/gaming/products/touchware/TWGaming.php

Стоит это "всего" \$29,95. Также на указанной странице после регистрации можно скачать 30-дневную пробную версию программного обеспечения.

3. **Направленные** эффекты включают в себя постоянную силу и подъем.

3.1. С **постоянной силой** все предельно

просто — этот эффект предназначен для создания постоянных направленных усилий, например для имитации лобового или бокового ветра.

3.2. Эффект **подъема** немного сложнее — здесь усилие ослабевает при удалении от начальной точки, а затем (после преодоления критической точки) начинает лавинообразно нарастать. Отличный пример для иллюстрации эффекта подъема — человек, толкающий вагон в горку. Он начинает свой путь бодрым и полным сил, но по мере приближения к вершине силы слабеют, а притяжение все

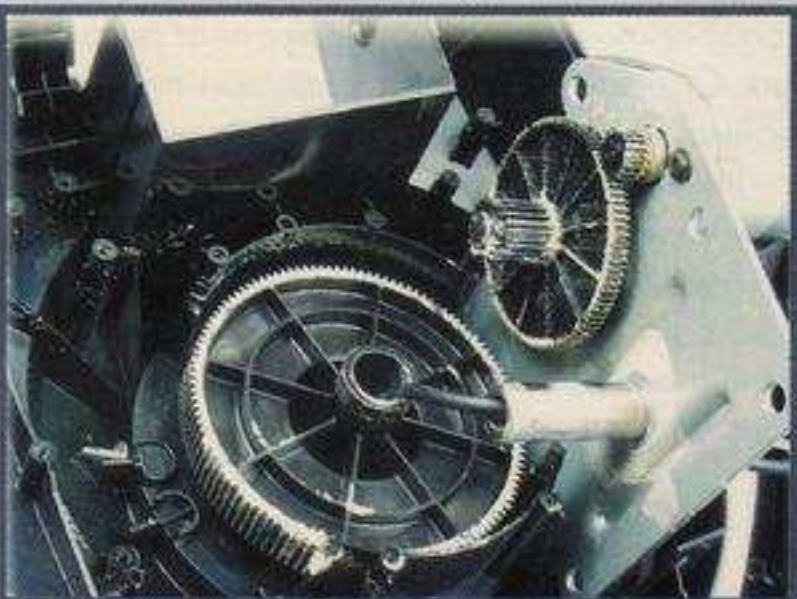
СПИСОК ЭФФЕКТОВ FORCE FEEDBACK, ПОДДЕРЖИВАЕМЫХ РАЗЛИЧНЫМИ УСТРОЙСТВАМИ

Поддерживаемые эффекты	Джойстик	Руль	Виброгеймпад	Геймпад full force feedback	Тактильная мышь, тактильный трекбол	Мышь full force feedback
Пульсация	X	X	X	X	X	X
Текстура					X	X
Ограждение					X	X
Эллипс					X	X
Пружина	X	X		X		X
Направляющая						X
Постоянная сила	X	X		X		X
Подъем	X	X		X		X
Буфер	X	X		X		X
Трение	X	X		X		X
Инерция	X	X		X		X

А Я НЕ УБЕРУ СВОЙ ЧЕМОДАНЧИК!

В июле (2003 г.) завершился судебный процесс по делу о защите авторских прав, в ходе которого обвинителем выступала компания Immersion, а ответчиком — небезызвестная корпорация Microsoft. Автор технологии обратной отдачи подал в суд на автора самой любимой пользователями ОС, обвинив последнего в незаконном использовании технологии force feedback в джойстиках серии MS SideWinder (выпуск которых был недавно прекращен). Immersion удалось доказать, что она действительно обладает авторскими правами на данную технологию. В результате решения суда Microsoft была вынуждена приобрести лицензию на использование технологий обратной отдачи. Лицензия и часть акций Immersion обойдется "корпорации Билла" в 26 миллионов баксов. Еще 9 миллионов у.е. могут быть взысканы в качестве долга.

Тем временем продолжается аналогичный судебный процесс "Immersion vs Sony". Компания Sony также засветилась при использовании технологий обратной отдачи в игровых контроллерах своих консолей PlayStation.



Внутренности джойстика force feedback

тянет и тянет вагон к подножию холма. В конце концов наступает момент, когда человек больше не может толкать вагон и тот, стремительно разогнавшись, начинает скатываться обратно.

4. Эффекты сопротивления делятся на три типа: трение, инерция и буфер. Из этой троицы в дополнительном пояснении нуждается только буфер. Основная черта буфера — рост сопротивления с увеличением скорости. Лучший пример — движение в воде: пока вы медленно перемещаете руку, вода практически не оказывает вам сопротивления, но стоит вам сделать резкое движение — ситуация тут же изменится, и сопротивление воды станет хорошо ощутимым. Кстати, именно для симуляции перемещения в жидкости и используется этот эффект.

Также в связи с этим стоит упомянуть о классификации виброустройств, которую использует сама компания Immersion. Все виброустройства делятся на три категории: полнофункциональные (full force feedback), тактильные (tactile feedback) и вибрационные (rumble feedback).

Устройства full force feedback предназначены для эмуляции сил сопротивления, то есть таких эффектов, как пружина, постоянная сила или подъем. Из этих составляющих, в свою очередь, складываются более сложные эффекты: силы притяжения, турбулентность, эффекты при столкновениях с препятствиями и так далее.



Внутренности руля force feedback

Другими словами, если манипулятор может толкнуть вас, значит, это устройство full force feedback. К этой категории относятся все рули, джойстики с поддержкой виброотдачи и два экзотических класса устройств — геймпад и мышь full force feedback (например, Logitech Wingman Force Feedback Mouse).

Tactile feedback, как можно догадаться из названия, эмулирует тактильные эффекты, но не в состоянии толкнуть вас или помешать вашим движениям. В эту категорию попадают тактильные мышки и трекболы.

Rumble feedback — наиболее примитивный класс устройств, который поддерживает только один класс эффектов — пульсацию. Такие устройства могут только постоянно вибрировать или резко вздрагивать в определенные моменты времени. Сюда попадают все примитивные геймпады.

ВИБРОАНАЛИЗ

Как уже было написано выше, первенцами новой технологии стали джойстики и рули, что, впрочем, вполне объяснимо — так как и авиа-, и автосимуляторы всегда стояли на передовой борьбы за реализм. Через некоторое время стан force feedback пополнился геймпадами и мышками. Оказалось, что любители мордобоев и 3D-шутеров тоже не прочь почувствовать на собственной ладони удары в Mortal Combat или ощутить всеми пальцами отдачу при выстреле из гранатомета в Quake. Примерно в то же время были созданы так называемые "тактильные жилеты", позволяющие ощущать вражеские удары не руками, а непосредственно животом. Совсем же недавно появился еще один, гибридный тип устройств — наушники и бас-вибраторы, хотя на самом деле к традиционной концепции "обратной связи" ни первые, ни вторые отношения вовсе не имеют. Что такое наушники force feedback?

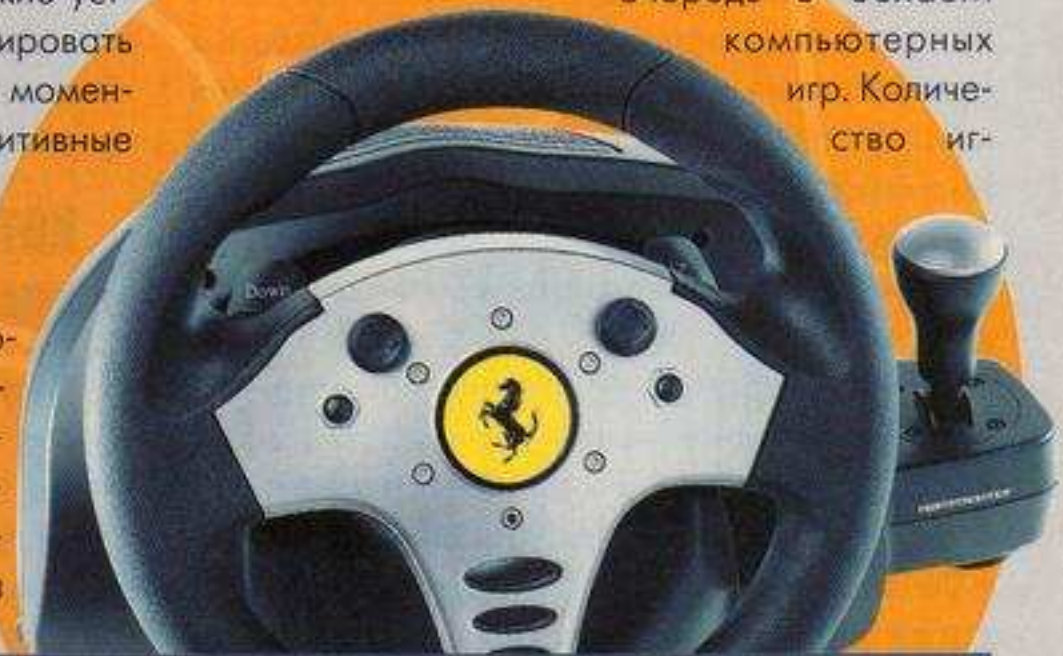
Это обыкновенные наушники с вибромоторчиками, которые переводят низкочастотный звук в вибрацию. Таким образом, взрывы, гудение мотора и другие звуки с низкочастотной составляющей игрок не только слышит, но и воспринимает в виде вибрации. Проблема заключается в том, что информацию о том, когда

надо вибрировать, а когда — нет, контроллер наушников получает не от игрока и не от игры, а исключительно от самого звука, поэтому ни о какой обратной связи тут и речи быть не может. Точно так же работают и бас-вибраторы — эти устройства закрепляются на спинке или под сиденьем стула, при помощи встроенного микрофона улавливают звуки, доносящиеся из динамиков компьютера, и преобразуют низкие частоты в вибрацию. На мой взгляд, такой вариант предпочтительнее наушников — так как вибрация ощущается не ушными раковинами, а всем телом (как ни крути — это все-таки ближе к действительности).

ВИБРОВЫВОД

Компания Immersion еще в 1996 г. предсказала, что всего лишь через несколько лет доля устройств с виброотдачей составит не менее 75% от общего их количества. Что характерно — этот прогноз уже начинает сбываться. Есть все основания полагать, что обратная тактильная связь вскоре повторит успех звуковых карт для персональных компьютеров — ибо одно время даже простенький Sound Blaster считался непозволительной роскошью и нерациональной тратой денег; теперь же представить персональный компьютер без звука невозможно.

На данный момент технология обратной отдачи имеет отличные перспективы, в первую очередь в области компьютерных игр. Количество иг-



Одна из лучших моделей рулей с виброотдачей — Thrustmaster Force Feedback GT Racing Wheel

ровых манипуляторов с force feedback и игровых продуктов с поддержкой этой технологии растет день ото дня. Игровая индустрия в очередной раз выступила в роли благодатной почвы для новых технологий (чтобы убедиться в справедливости этих слов, достаточно вспомнить эволюцию звуковых и видеокарт на персоналках), а уровень реализма в компьютерных играх поднялся еще на ступеньку вверх. Если вы любите игры и хотите получить от процесса максимальное удовольствие, обязательно купите себе игровой манипулятор с виброотдачей — поверьте, это как раз тот случай, когда потраченные средства оправдают себя на все сто. Сотни тысяч игроков по всему миру уже сделали свой выбор и рублем (а кто-то и долларом) проголосовали за новую технологию. Уверен, еще несколько лет — и джойстики, рули, мыши с force feedback если не вытеснят обычные устройства, то уж наверняка оставят их в меньшинстве.



Самый первый джойстик с виброотдачей — Force FX — до сих пор в строю; его можно приобрести под заказ на сайте www.vrealities.com.

КРАСОТА ПО-АМЕРИКАНСКИ

Обзор нового форм-фактора ВТХ

Дмитрий Карасев

В ходе развития любой технологии рано или поздно назревает необходимость покупать броневичок и ставить его на новые — революционные — рельсы. Примеров тому — великое множество, будь то набившая всем оскомину шина PCI, давно ставшая тесной для современных графических процессоров, или интерфейс ATA100, не способный удовлетворить потребности "раскрученных" до 10 000 об./мин винчестеров. Несмотря на свою "аналоговость" и кажущуюся простоту, сектор компьютерных корпусов — не исключение. Семь лет назад пал жертвой технических новинок уже подзабытый многими форм-фактор AT. Его сгноили любители программного включения/выключения ПК и сторонники грамотного охлаждения системных компонентов.

В итоге старичок AT хлопнул защелкой пятидюймового дисковода и ушел, уступив место золотой молодежи. Рынок безраздельно отдался в руки ATX (Advanced Technology eXtended). Увы, новый стандарт не принес с собой ничего кардинально нового, кроме программного управления питанием, шины USB да пары портов PS/2. Охлаждение так и осталось абы каким; ради сохранения обратной совместимости были оставлены разъемы PCI и ISA. Казавшийся некогда достаточно перспективным разъем для подключения программных модемов и звуковых карт так и остался практически невостребованным. Кроме того, постоянно изменяющийся и эволюционирующий рынок комплектующих неумолимо требовал более совершенного и универсального решения. Многим устройствам со временем стало тесно в рамках стандарта ATX. Спасаясь от наводок внутри корпуса и нехватки питания, "на волю", за пределы темных стенок системного блока, бежали звуковые карты. Невозмутимый, казалось бы, процессор также не выдержал издевательств и запросил дополнительный паек питания. Десятки вентиляторов крылатыми прилипалами облепили корпус, при этом лишь частично компенсируя конструктивные недостатки охлаждения ATX. Видеокарты, превратившиеся за годы эволюции в настоящих монстров, стали теснить соседей по корпусу, отвоёвывая сопредельные слоты PCI и дополнительное питание 12 В.

ATX кряхтел и пытался эволюционировать вслед за нуждами своих "жильцов". Появился дополнительный разъем процессорного питания, изменилось подаваемое на разъем AGP напряжение. Но этого было недостаточно. Сис-

темный блок по-прежнему гудел, как бешеный улей, и грелся, как карабкающийся за медом Винни-Пух. Объем черепа явно мешал развитию головного мозга. Стандарт успел дорасти до версии ATX 2.03, остановился, глянул вдаль и.... умер.

Тем временем великая и могучая корпорация Intel дала отмашку и этой осенью представила новый форм-фактор материнских плат и корпусов под названием ВТХ (Balanced Technology eXtended). Первые устройства, построенные по спецификации данного стандарта, появятся в продаже уже в следующем году.

КОТОРЫЕ ТУТ ВРЕМЕННЫЕ? СЛАЗЬТЕ!

Переход на ВТХ грозит стать гораздо более болезненным и кровопролитным процессом, чем давняя миграция с AT на ATX. Все компоненты нового форм-фактора являются несовместимыми с предшествующим поколением устройств. Здесь разработчики стандарта, видимо, решили пойти проверенным ленинским путем "разрушим до основания, а затем — мы наш, мы новый мир построим".

Стандарт ВТХ состоит из трех различных форм-факторов для систем разных типоразмеров: picoВТХ, microВТХ и ВТХ. Максимальная ширина материнских плат данных форматов составляет: для picoВТХ — 203,2 мм, для microВТХ — 234,16 мм и для ВТХ — 325,12 мм.

Материнская плата стандарта picoВТХ содержит один слот расширения. Крепится она четырьмя винтами, что упрощает и ускоряет монтаж всей системы. Корпус picoВТХ, в свою очередь, оборудован одним 3,5-дюймовым и одним 5-дюймовым отсеками для внешних устройств.

Материнская плата microВТХ содержит четыре разъема расширения и крепится семью винтами, расположенными по краям платы. Большое количество элементов монтажа ре-

шает давнюю проблему с ненадежным креплением текстолита в корпусе. Неправильно установленные платы ATX зачастую "играют", понижая общую "дуракоустойчивость" системы. Корпус стандартно содержит один 3,5-дюймовый отсек и два 5-дюймовых отсека.

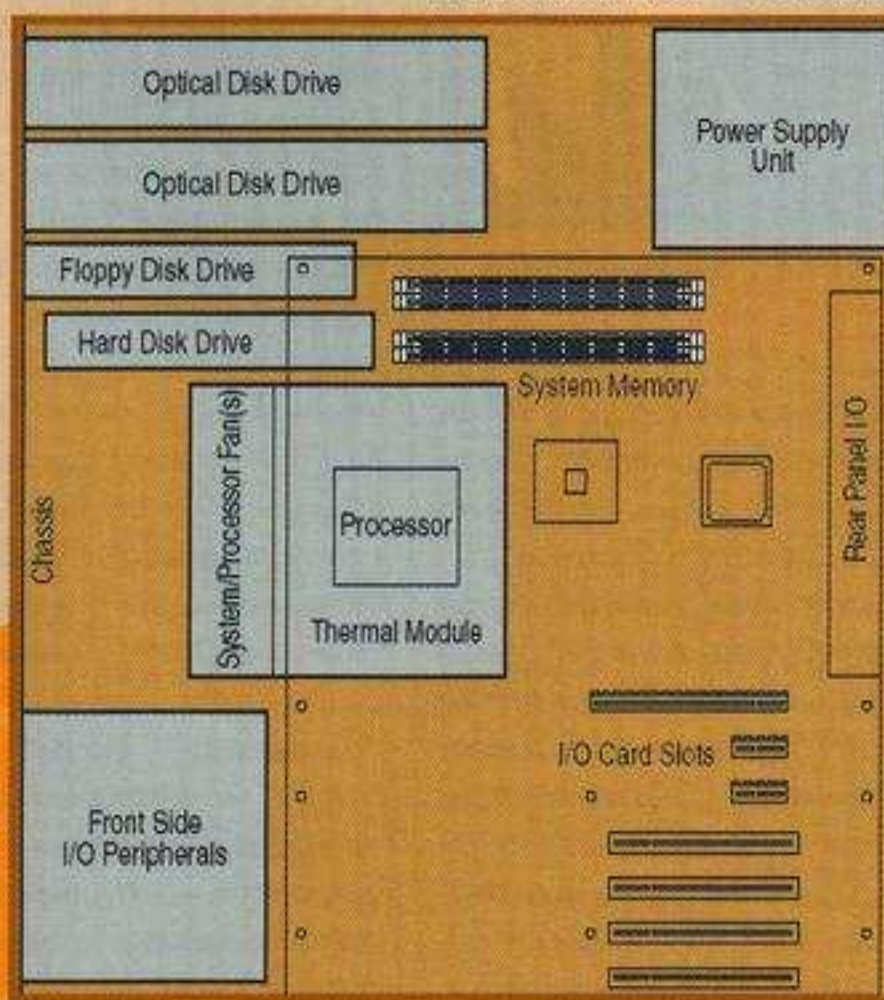
Полноразмерная материнка ВТХ поддерживает семь разъемов расширения и крепится десятью (!) винтами, что дает ей просто огромный запас прочности при установке плат расширения. Стандартный корпус содержит по три 3,5-дюймовых и 5-дюймовых отсека.

Изменения в технологии производства материнских плат коснулись в первую очередь того, как элементы будут отныне размещаться на текстолите. Одна из целей, которую преследовали инженеры, — оптимизация разводки кон-

тактов для дальнейшего удешевления изделия и снижения уровня взаимных наводок между устройствами. Другая, не менее важная цель — усовершенствовать охлаждение системы с учетом особенностей циркуляции холодного воздуха внутри корпуса.

Рассмотрим эти изменения на примере самого популярного на данный момент стандарта корпу-

сов Tower ("Башня"). Разъемы расширения отделили от остальной части системы солидным пространством, что, несомненно, улучшит их охлаждение. Причем верхний разъем, как и прежде, занимает видеокарта. Слоты памяти развернулись на 90 градусов и стройной колонной расположились в самой верхней части материнки, над процессором. Сам процессор эмигрировал от задней стенки корпуса в "ветреные" объятия воздушной охлаждающей системы, расположенной за лицевой панелью корпуса. Микросхемы северного и южного моста расположены на одной горизонтали с процессором, что позволяет охлаждать их общим воздушным потоком.



Общие принципы циркуляции теплового потока внутри корпуса (для наиболее требовательного к грамотному охлаждению корпуса picoBTX) можно описать так:

- охлаждение корпуса обеспечивается за счет вентилятора блока питания и новой охлаждающей конструкции, получившей название **thermal module**. Этот модуль в простейшем случае состоит из радиатора и кулера, закрепленного на передней панели корпуса. Секрет всей конструкции — в направленном потоке воздуха в системе;

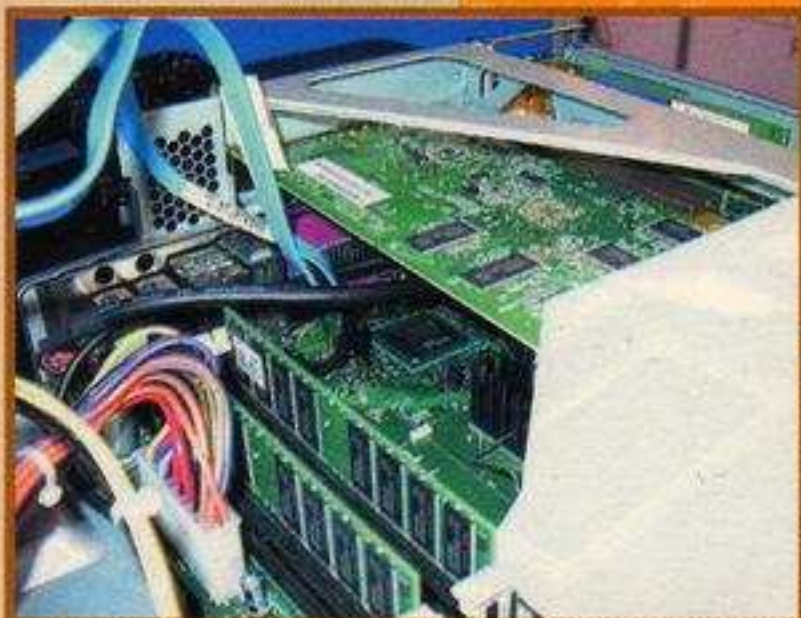
- радиатор своим мощным телом накрывает процессор и часть микросхем памяти. Воздушный поток, нагнетаемый при помощи кулера на передней панели корпуса, передается на радиатор **thermal module** посредством небольшого воздуховода, задающего общее направление "сквозняка";

- обдувая процессор, воздух охлаждает также и микросхемы мостов чипсета, после чего снимает излишки тепла с видеокарты и выходит во внешний мир через блок питания. По мнению Intel, для охлаждения всей системы достаточно 90-миллиметрового кулера с низкой частотой вращения (1400-2000 об./мин). Без сомнения, такой подход, кроме всего прочего, может благотворно сказаться на шумовых характеристиках системы.

ЭСПРЕССО ГРАФИЧЧИАНО

Стандартный комплект слотов расширения стандарта BTX включает семь разъемов: PCI Express x16, два слота PCI Express x1 и четыре 32-битных слота PCI.

Отдельного внимания заслуживает новый разъем видеокарты — PCI Express x16. Мы уже описывали его в предыдущем номере, поэтому сейчас напомним основные моменты вкратце. Стандарт PCI Express представляет собой последовательный двухсторонний интерфейс передачи данных со скоростью передачи данных до 4 Гб/с в каждом направлении. Это вдвое больше, чем пропускная способность AGP 8x. Обмен осуществляется по шестнадцати контактным группам, что обеспечивает одинаковую скорость передачи в обоих направлениях (система-видеокарта и видеокарта-система). Последовательный интерфейс обеспечивает возможность "горячего" подключения видеокарт к работающей системе. Еще одно преимущество стандарта — уменьшение общего количества контактных дорожек, вытравленных на текстолите. Теоретически это позволяет уменьшить количество слоев платы, что, в свою очередь, положительно сказывается на



Использование Card Riser в корпусе desktop

тепловыделении и стоимости видеокарты.

Конструктивно разъем PCI Express предусматривает как вертикальный, так и горизонтальный монтаж. При помощи специальной карты-переходника (riser card) получается этакая Г-образная конструкция, обеспечивающая применение полноразмерных видеокарт в тонких (slim) настольных корпусах или ноутбуках.

Помимо использования riser card, экономия внутрикорпусного пространства достигается также за счет применения низкопрофильных (low-profile) карт расширения. Стандартом PCI Express предусмотрено два вида карт расширения: Type I и Type II. Платы стандарта Type I будут использоваться в полноразмерных корпусах. Их высота составит 3,98 дюйма. Type II предназначен для использования в mini- и desktop-системах. Высота карты на его основе составит 3 дюйма ровно.

Кроме того, форм-фактор позволяет обеспечить качественное охлаждение видеоподсистемы общим воздушным потоком. Ведь по новому стандарту видеоакселератор находится на одной линии с другими "жаркими" системными устройствами. Такой подход позволит производителям графических акселераторов со временем отказаться от использования громоздких систем охлаждения, требуемых графическим процессорам последнего поколения.

БУДЬТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЕЕ, ТОВАРИЩИ!

Если AGP в светлом будущем уже практически отказано, так как ему на смену идет PCI Express x16 (см. репортаж с выставки Intel Developer Forum в этом номере), то с традиционной шиной PCI производители решили пока не расставаться. Здесь повторяется уже знакомая ситуация с ISA и PCI. В свое время, будучи исключенными из спецификации PC2000, допотопные 16-битные слоты никак не желали покидать насиженные материнские платы и полностью вышли из обихода сравнительно недавно. При этом и по сей день в розничной продаже можно встретить внутренние модемы, разработанные под шину ISA. Суть вопроса — в пресловутой обратной совместимости. Неповоротливому рынку очень сложно сразу отказаться от миллионов уже проданных и все еще приносящих прибыль устройств.

Шина PCI Express x1 (или просто PCI-X) представляет собой одноканальный вариант PCI-X x16 со скоростью передачи 256 Мб/с. Это вдвое превосходит скорость работы по стандартному — "теперешнему" — интерфейсу PCI (132 Мб/с). Как само собой разумеющееся, присутствует и возможность "горячего" подключения устройств. Еще одно немаловажное преимущество нового разъема — чрезвычайно малый размер.

Справедливости ради добавим, что пока большинству плат расширения подобная скорость абсолютно ни к чему. Преимущество от использования данной технологии теоретически смогут получить отдельные профессиональные карты оцифровки изображения, контроллеры Firewire и SCSI-адаптеры. Также это может пригодиться следующему поколению сетевых контроллеров Gigabit Ethernet с пропускной способностью 1 Гб/с.



Вверху — слот PCI Express x16, внизу — PCI-X

Несомненные преимущества получают и поклонники мультимониторного комплекса Nvidia GeForce NVS, предусматривающего установку нескольких видеокарт в PCI-слоты (подробнее — наш IDF-отчет). Как бы то ни было, совершенно ясно, что "свято место пусто не бывает", и увеличившаяся вдвое ширина шины передачи данных со временем будет востребована многими устройствами.

ДОЛОЙ УСЛОВНОСТИ!

Отрицая веру своих отцов, стандарт BTX дерзко сжигает полусгнившие мосты обратной совместимости. Отныне и навсегда (до появления следующих стандартов) исчезнут из системы разъемы PS/2, предназначенные для клавиатуры и мыши. Многие юзеры, конечно, будут плакать, некоторые, без сомнения, начнут биться в истерику, но я лично грустить не стану. Ибо ныне сам USB 2.0 будет составлять компанию нашей периферии.

Второй потерей, постигшей нас с приходом нового стандарта, стало окончательное расставание с интерфейсом Parallel ATA. Поле боя остается за последовательным Serial ATA и его будущей реинкарнацией Serial ATA II. Повсеместное внедрение BTX забьет последний гвоздь в крышку гроба параллельности.

ДОКТОР ЕДЕТ, ЕДЕТ....

Хочется подвести итог всему вышесказанному. Стандарт BTX несет с собой полные чемоданчики долгожданных нововведений.

- Упрощение разводки приведет к уменьшению цены на готовые изделия, а устранение внутренних наводок положительно скажется на общей стабильности и скорости работы системы.

- Шина PCI Express x16 обеспечит достойную графическую производительность и гарантирует возможность профессиональной обработки видеопотока за счет высокой скорости чтения-записи.

- Улучшенная топология плат избавит пользователей от необходимости превращать компьютер в ветряную мельницу о ста лопастях. Автоматически улучшатся и шумовые характеристики системы.

- Внедрение нового стандарта PCI-X для плат расширения грозит появлением новых, доселе невиданных плат внешних устройств.

- Riser card и карты половинного размера, вкупе с уменьшившимися размерами слотов расширения и упрощенной общей схемой системы, принесут новое слово в процесс миниатюризации системного блока.

Ждать чуда осталось совсем недолго. И если бы "Железный цех" мог пользоваться терминологией игровых разделов журнала, то я бы дал стандарту BTX десять баллов в графе "Дожидались?" плюс отдельно отметил бы медалькой "Наш выбор"...

ЯРМАРКА АНОНСОВ

Репортаж с Intel Developer Forum 2003

Дмитрий Карасев

С точки зрения искушенного аналитика рынок компьютерных технологий представляет собой бурлящий котел, в котором неустанно варится приворотное зелье для пользователей. За толстыми стенами лабораторий, в засекреченных НИИ готовятся очередные партии шокирующих разум супертехнологий. Когда варево доходит до кондиции, кто-то тихий и большой решает, что труппа готова к представлению, и жмет на секретную красную кнопку "Анонс". И ночное небо вспыхивает фейерверком анонсов и пресс-релизов. Увы, одиночные вспышки и разрывы не в силах сразить холодные пользовательские сердца и вскрыть накрепко зашитые кошельки. И тогда наступает время Настоящего Шоу — или, как его еще называют, "Выставки современных технологий".

После скончавшегося, не приходя в сознание, "Комтека" рынок российских выставок, форумов и конференций остался без папаши. И если бы не команда разноцветных человечков в скафандрах со странными надписями "Intel Inside", то нашу с вами отчизну вскоре можно было бы с полным правом назвать "круглой сиротой" в плане "шоу-айти-хай-тек-презентаций". Год назад корпорация Intel включила нашу страну в сферу своих стратегических интересов и впервые провела форум IDF 2002 в Москве. Для тех, кто, быть может, еще не в курсе, напомним, что Intel Developer Forum — это элитарная выставка современных технологий, ориентированная прежде всего на разработчиков. Основная цель форума — познакомить IT-специалистов с наработками самой корпорации, а также продемонстрировать достижения партнеров Intel в сфере программного и аппаратного обеспечения ПК.

С "ЛЕЙКОЙ" И БЛОКНОТОМ...

Intel Developer Forum, как событие знаковое и высокотехнологичное, в этом году получил прописку в здании Российской академии наук. У входа в серьезнейшее из строений города Москвы посетителей встречала веселая и жизнерадостная вывеска "IDF". Сиротливо замершие на главной башне часы с единственной стрелкой наводили на мысли о фильме "Назад в будущее". А будущее тем временем ждало в вестибюле, вооружившись беспроводной сетью и ноутбуком.

Форум проходил под лозунгом "Ускорение конвергенции технологий: инновации в вычислениях и коммуникациях". В качестве наглядного пособия на выставке действовал открытый зал беспроводного доступа к интернету. Там

стояли двадцать ноутбуков, выполненных по технологии Intel Centrino. Доступность новинки, а также природное любопытство подвигли журналистов "Железного цеха" на первый в рамках IDF исследовательский эксперимент.

Прежде всего мы попытались выяснить, какова вероятность возникновения помех при совместной работе такого большого количества ПК в таком небольшом пространстве (всего около 40 квадратных метров). Как показала

было просто совпадение. В целом — твердая пятерка, ибо ощущение абсолютной свободы от проводов дорогого стоит.

Приобщившись к hi-tech индустрии, наш смелый исследовательский отряд направил свои стопы к стендам участвовавших в форуме компаний.

ABIT

На стенде были представлены материнские платы с интегрированной микросхемой μ Guru, видеокарты на базе графических чипов NVIDIA GeForce FX5900 и barebone-система DigiDice.

Как послы любопытной геймерской общественности, мы сочли своим долгом поинтересоваться у представителей ABit относительно их ближайших планов. В частности, о том, не планируется ли, по примеру ASUS, серийный выпуск видеокарт на базе чипов ATI. В свете постоянных заявок крупнейших игроков рынка о начале поставок карт на чипах обоих крупнейших производителей — ATI и NVIDIA — это выглядело бы естественно. Тем не менее представители компании заверили нас, что в ближайших планах компании сотрудничество с ATI не значится. ABit останется верной своему крупнейшему партнеру — NVIDIA.

Не менее интересным был вопрос о технической сущности рекламируемой технологии μ Guru. Как удалось доподлинно выяснить, "ноухау" реализовано в виде отдельной микросхе-



Кремниевая пластина с процессорами Dothan. Совсем ручная.

практика, 20 одновременно работающих компьютеров друг другу ни в коей мере не мешают и связь с вебом держат стабильно. Вопрос о максимальном количестве одновременно работающих устройств отпал сам собой. Тестирование сетевого соединения на "излом" показало, что все параметры сети соответствуют высоким геймерским требованиям. Задержки при соединении с сайтом www.ru составили от 5 до 10 миллисекунд, что есть очень хорошо. В локальной сети задержки составляли 1–2 мс, что также неплохо и вполне достаточно для игры в Counter-Strike и Unreal Tournament 2003.

Единственной странностью, замеченной в процессе тестирования системы, было периодическое пропадание связи у сотового телефона, положенного близ ноутбука. При удалении мобилы от компьютера связь чудесным образом скакала до полновесных трех полосок. Но, возможно, это



Хочешь похудеть? Спроси меня, как!

ЛИНЕЙКА ВИДЕОКАРТ НА ЧИПАХ ATI ОТ ASUS

Модель	R9800XT	R9600XT	R9600SE	R9200SE
Графический процессор	Radeon 9800XT	Radeon 9600XT	Radeon 9600SE	Radeon 9200SE
Видеопамять	256 МБ DDR	128 МБ DDR	128 МБ DDR	64 МБ DDR
Частота процессора	412 МГц	450 МГц	325 МГц	200 МГц
Частота памяти	730 МГц (365 МГц DDR)	750 МГц (375 МГц DDR)	400 МГц (200 МГц DDR)	333 МГц (166 МГц DDR)
RAMDAC	400 МГц	400 МГц	400 МГц	400 МГц
Макс. разрешение	2048 X 1536	2048 X 1536	2048 X 1536	2048 X 1536
Стандарт шины	AGP 8X/4X/2X	AGP 8X/4X/2X	AGP 8X/4X/2X	AGP 8X/4X/2X
VGA-выход	Стандартный 15-контактный D-sub	Стандартный 15-контактный D-sub	Стандартный 15-контактный D-sub	Стандартный 15-контактный D-sub
ТВ-выход	S-VHS и Composite	S-VHS и Composite	S-VHS и Composite	S-VHS и Composite
Видеовход	S-VHS и Composite	S-VHS и Composite	НЕТ	НЕТ
DVI-I	ДА (Двойной DVI)	ДА (Двойной DVI)	ДА (Двойной DVI)	НЕТ
2-й VGA	ДА (Двойной VGA)	ДА (Двойной VGA)	ДА (Двойной VGA)	НЕТ
Система охлаждения	Два вентилятора и радиатор с медной основой над процессором и памятью	Вентилятор и радиатор на процессоре и памяти	Вентилятор на процессоре	Радиатор на процессоре
Технология охлаждения ASUS	SmartDoctor и Smart Cooling	SmartDoctor и Smart Cooling	НЕТ	НЕТ
Другие технологии ASUS	VideoSecurity, GameFace	VideoSecurity, GameFace	GameFace	GameFace
Поддержка версии DirectX	9.0	9.0	9.0	8.1

мы и специального набора программного обеспечения. То есть, в отличие от многих появившихся в последнее время "фишек" и "наворотов", мы имеем дело с полноценной аппаратно-программной платформой.

Основная задача µGuru — постоянное наблюдение за состоянием системы. При этом ресурсы центрального процессора не используются — все берет на себя установленный на материнской плате чип. Кроме того, при помощи этой же микросхемы, а также программы **Flashmenu** процесс обновления BIOS превращается из опасного предприятия в простую и понятную пользователю процедуру. Еще один компонент системы — утилита **OS Guru**, которая позволяет осуществлять разгон системы буквально двумя кликами мыши. Первым продуктом, использующим технологию µGuru, стала материнская плата **Abit A17-Guru**, представленная на стенде компании.

Также представители ABIT с удовольствием поделились животрепещущими подробностями о текущем положении компании на рынке и о планах на следующий год.

Несмотря на достаточно широкую известность торговой марки среди отечественных пользователей, доля компании на российском рынке материнских плат оценивается в 7%. Однако в 2004 году ABIT планирует удвоить свое присутствие в России и завоевать до 15% рынка.

ASUS

Бренд ASUS был представлен на выставке одним компактным стендом, расположенным буквально "под крылышком" у свежиспеченного партнера ATI. В первую очередь нас заинтересовал представленный на витрине мегамонстр **ASUS Radeon 9800XT**.

При проектировании акселератора ASUS решили несколько отойти от оригинального reference-дизайна ATI. В видеокарте применены все последние наработки ASUS: система аппаратного мониторинга, прогрессивное охлаждение (используется система из двух кулеров) и качественные выходные каскады, обеспечивающие отличное изображение. Многие карты

дополнительно содержат разъемы **VIVO** (ввод-вывод видеосигнала). Общие характеристики моделей линейки видеокарт от ASUS представлены в таблице.

Помимо новой линейки видеокарт, сотрудничество с ATI обернулось для ASUS выпуском материнской платы на чипсете **ATI 9100 IGP**. Решение получилось достаточно компактным. Судя по форм-фактору и достаточно консервативному набору возможностей (отсутствие **Serial ATA**, поддержка только **PATA/100**), материнская плата явно ориентирована скорее на офисные, чем на домашние компьютеры.



GIGABYTE

Выставочный стенд GIGABYTE порадовал разнообразием представленных устройств. Как выяснилось, в новом году компания решила серьезно расширить ассортимент своей продукции. К уже выпускаемым под брендом GIGABYTE материнским платам и видеокартам добавятся ноутбуки, жидкокристаллические мониторы, комбо-приводы, mini-barebone и беспроводные устройства для связи по стандарту Wi-Fi. На стенде был представлен хаб беспроводного доступа, по размерам чуть превосходящий пачку сигарет.

Увеличение ассортимента явно расширит присутствие фирмы на рынке, ибо достаточно либеральные цены на продукцию вкупе с хорошим качеством способны соблазнить не одного потенциального клиента. На данный момент доля GIGABYTE на российском рынке составляет порядка 25%.

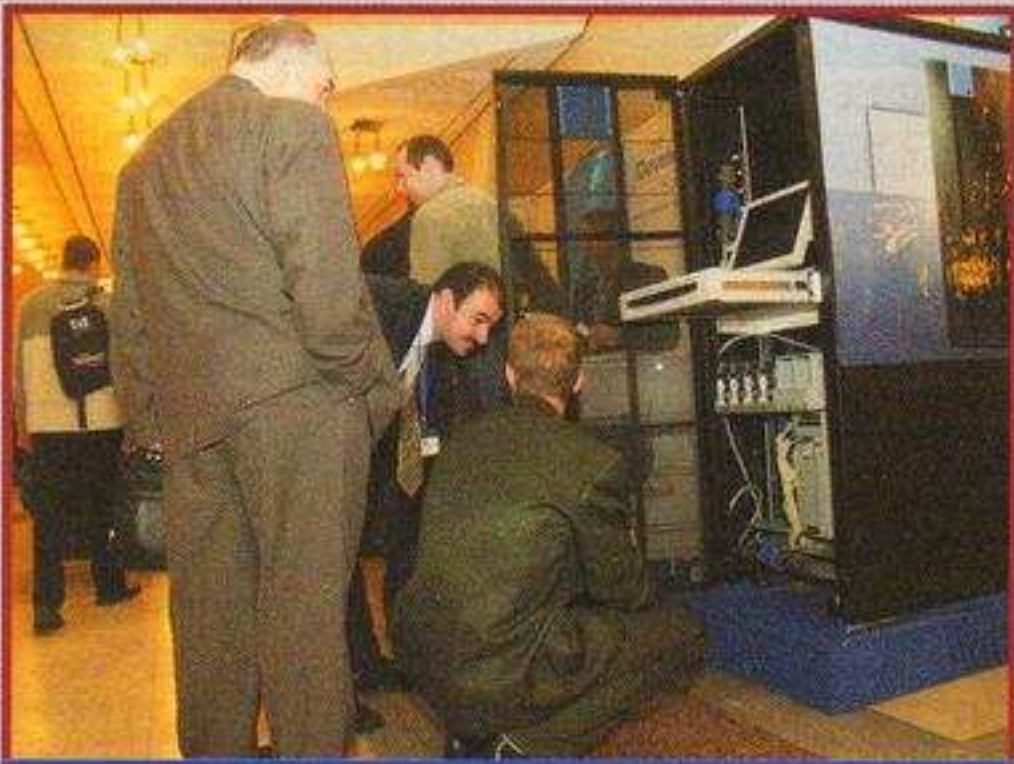
С недавних пор компания начала сотрудничество с фирмой NVIDIA. Среди прочих новинок стенда была представлена видеокарта на базе свежего чипа **GeForce FX 5950 Ultra**. К сожалению, представитель компании затруднился дать точный ответ на вопрос об уникальных технологиях, примененных в устройстве. Видимо, первоначально компания будет строго следовать референсному дизайну.

Интересным был и вопрос о переходе компании GIGABYTE из разряда middle-end в сектор брендовых hi-end систем. Здесь для пользователей важен прежде всего гарантийный срок продукта. Нареканий по качеству к GIGABYTE нет уже достаточно давно, однако пока у компании нет собственных сервисных центров в России. Обслуживанием оборудования и, соответственно, определением срока гарантии занимаются дистрибьюторы. Но уже в начале следующего года в России откроется

официальный сервисный центр GIGABYTE, который кардинальным образом упростит процесс гарантийного ремонта. Возможно, тогда же компания задумается и об увеличении гарантийного срока.

HITACHI

Производители винчестеров, к сожалению, практически проигнорировали Intel Developer Forum. Была представлена только компания **Hitachi**, не так давно прикупившая по случаю производственные мощности винчестерного подразделения IBM. Общение с ее представи-



Выставка не обошла вниманием и "тяжелую" — серверную — промышленность. Как видно на фото, многопроцессорные новинки вызвали живой интерес корпоративной публики.

телем принесло нам много интересных и неожиданных открытий.

Насчет перспектив стандарта Serial ATA представитель компании высказался достаточно сухо. Полный потенциал последовательного стандарта, по его мнению, еще только начинает раскрываться. Всем существующим на сегодняшний день винчестерам хватает пока ширины шины ATA 133. Единственное преимущество Serial ATA на данный момент заключается в более эффективном охлаждении системы. Гораздо большие перспективы несет с собой новый стандарт Serial ATA II. Он обеспечивает большую скорость передачи и позволяет создавать дисковые массивы более высокого уровня.

Также мы узнали, что пока никаких технических препятствий к увеличению плотности записи данных на пластину не предвидится. Соответственно, о переходе на новые технологии записи и хранения информации говорить рано. Существующая технология позволяет достигнуть плотности записи до 130 гигабит на квадратный дюйм. В дополнение к этому в исследовательских лабораториях уже достигнута плотность в 170 гигабит — и это, как утверждают специалисты, не предел.

Откровением прозвучали слова представителя Hitachi о том, что в ближайшее время грянет миниатюризация жестких дисков. В настольных системах будут использоваться винчестеры по 2,5 дюйма, сегодня применяемые только в ноутбуках. На территорию мобильных систем, в свою очередь, придет стандарт 1,8 дюйма. На стенде фирмы демонстрировалась модель винчестера размером всего в 1 дюйм (чуть меньше коробка спичек) и емкостью 4 Гб. С уменьшением винчестеров праздник придет и на улицу Hitachi. Приоритетное направление на данный момент — выпуск именно миниатюрных накопителей. Для них была разработана технология Hitachi Global Storage Technology. По нашим данным, фирма занимает 70% мирового рынка мобильных накопителей, а с миниатюризацией стандартов может занять также солидную нишу на рынке настольных ПК.

ATI

Основным лейтмотивом презентации стал грядущий выпуск линейки графических чипов, работающих на шине PCI Express. Одновременно с переходом на эту технологию ATI перестанет вести разработку решений для шины AGP.

Последним продуктом с поддержкой AGP 3.0 станет грядущий чип R420 и его "урезанные" товарищи для рынков middle-end и low-end.

Основной особенностью новых чипов является **встроенная в чип поддержка стандарта PCI Express**. ATI решила сознательно отказаться от использования в графических акселераторах отдельного чипа-моста, отвечающего за совместимость AGP/PCI Express. Это снизило стоимость графической подсистемы и улучшило ее производительность (исчезли дополнительные задержки при передаче информации). За счет перехода на последовательный интерфейс также уменьшится количество контактных групп. В новом стандарте всего 16 контактных пар. Общая площадь, занимаемая контактами, станет меньше

на 53 процента. Это позволит уменьшить количество слоев на плате, что, в свою очередь, положительно отразится на цене готового продукта, а также снизит тепловыделение чипа. ATI выпустит чипы на новом интерфейсе уже в начале следующего года. Это будут акселераторы секторов mainstream и hi-end, основанные



Стенд компании GIGABYTE. День второй. Девчонки никуда не делись.

предположительно на чипах Radeon 9600 Pro и Radeon 9800 Pro. К середине года ожидаются акселераторы на базе ядра R420.

Одной из самых интересных перспектив является возможность выноса видеокарты за пределы системного блока. Последовательный интерфейс позволяет сделать это без особых проблем. Для связи между системным блоком и видеоакселератором, как вариант, может применяться даже оптоволокно. Создание внешней видеокарты — решение скорее вынужденное, чем теоретически обоснованное. Ведь энергопотребление видеоподсистемы, по словам представителей компании, может достигнуть 150 ватт уже к середине 2004 года! Тепловыделение будет соответствующим, а таких температур не выдержит даже грядущий форм-фактор BTX (читайте в этом номере статью "Красота по-американс-

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Форум Intel проводится два раза в год в Северной Америке, Европе и Азии. В 2003 году форумы состоялись в США, России, Германии, на Тайване, в Японии, Индии и Китае.

Intel Developer Forum 2003 в Москве собрал рекордное количество высокопоставленных сотрудников корпорации: в Россию приехали два старших вице-президента корпорации Intel — Майкл Фистер (Michael J. Fister) и Сунлинь Чжоу (Sunlin Chou), три вице-президента — Клод Леглиз (Claude Leglise), Джон Дэвис (John E. Davies) и Эрик Ментцер (W. Eric Mentzer). Такое количество чиновников высшего ранга поднимает ранг российского форума до невиданных высот — столько высших руководителей компании привлекал лишь форум в Калифорнии.

В России форум проводится во второй раз. IDF-2003 в России собрал 1175 посетителей, что на 30% превосходит прошлогодние результаты московского форума. В этом году IDF посетило 285 представителей прессы из городов России, Украины, Белоруссии, Казахстана и Азербайджана.

ки"). Если в этой порочной практике ничего не изменится, то вскоре мы будем созерцать не один системный блок, а несколько одинаковых ящичков — видеоблок, аудиоблок, процессорный блок... Потом мы начнем устанавливать все это безобразие в шкафы... И в итоге вернемся к временам, когда компьютер занимал по 40–50 квадратных метров.

Как бы то ни было, но полку мобильной графики тоже прибавит. В следующем году в ноутбуки начнут встраивать всю линейку графических решений ATI: Radeon 9600 Pro и даже hi-end Radeon 9800 Pro. К середине следующего года на рынок мобильной графики также придет видеошина mini PCI-Express, которая принесет с собой целый спектр готовых решений для мобильных систем. За счет этих нововведений ATI планирует довести свою долю на мировом рынке мобильных графических решений до 90%.



Жесткие диски от компании Hitachi. Забавный карапуз-сумоист очень похож на китайского божка, по преданию приносящего удачу.

На рынке чипсетов ATI своих позиций также сдавать не собирается. Аналитики отмечают наметившуюся тенденцию к переходу компании от выпуска наборов системной логики для Athlon к производству чипов для Intel. Видимо, прямая конкуренция с NVIDIA на рынке логики для AMD ничего не принесла, и канадский гигант решил опробовать другой рынок. В то же время вполне возможно появление системных чипов для платформы Athlon64. Вышеупомянутый чипсет 9100 IGP в ближайшем будущем обещал избавиться от всех своих недостатков и обзавестись нормальной микросхемой северного моста (то есть с поддержкой Serial ATA и прочих вкусностей). Это позволит ATI выйти на рынок чипсетов для домашних систем с гордо поднятой головой.

NVIDIA

Компания NVIDIA знакомила публику исключительно с профессиональными и узкоспециализированными решениями. На вопрос о перспективах разработки чипа для шины PCI Express представители компании отвечали уклончиво. В ближайшие месяцы решения от NVIDIA под новую шину вряд ли появятся. Конкуренты из ATI по этому поводу язвительно отметили, что на данный момент NVIDIA разрабатывает решения только на основе моста AGP-PCI-X. От себя добавим, что все в этом мире меняется. На данный момент NVIDIA и без нововведений удерживает 85% российского рынка настольных систем. Причем за NVIDIA — 66% рынка DirectX9-совместимых решений.

Представленная рабочая станция на базе чипа GeForce Quadro NVS 280 для мультимониторных систем радовала глаз отличной картинкой сразу на четырех мониторах. Причем мониторы эти можно располагать в любом порядке — хоть в линейку, хоть квадратом: при помощи драйверов рабочий стол равномерно распределяется по экранам. Достаточно просто перетащить изображение с номером монитора в нужное место. Суть технологии GeForce-NVS заключается в параллельной работе нескольких видеокарт, расположенных в различных слотах. "Главная" видеокарта устанавливается в слот AGP, а в PCI-слоты системы можно установить карты на чипах GeForce Quadro NVS-200. К каждой подключается максимум два монитора, то есть имеется возможность установки до сорока мониторов в одной системе. На данный момент решение планируется приме-

нять на рынке бизнес-приложений — например, для слежения за меняющимися котировками акций. Также возможно применение в охранных системах и в играх. Цены на данный продукт вполне соответствуют области его применения — счет идет на тысячи долларов.

INTEL

Корпорация Intel воспользовалась полномочиями организатора на все сто. Несколько пленарных докладов, десятки теоретических и практических занятий были буквально пропитаны информацией о грядущих новинках.

Несомненно, одной из самых интересных новостей форума было известие о переходе корпорации на 90-нанометровый технологический процесс. Уже с середины следующего года все чипы, выпускаемые гигантом, будут производиться по новой технологии с подложкой 300 мкм. Переход на более толстую подложку (ранее чипы выпускались с 200-мкм подложкой) позволит значительно снизить себестоимость производства как микропроцессоров, так и флэш-памяти и микросхем системной логики.



Старший вице-президент компании Intel Сунлинь Чжоу

Сунлинь Чжоу, старший вице-президент корпорации Intel по технологиям, провел очень интересную аналогию. Если раньше размер транзисторов сравнивали с толщиной человеческого волоса, то с переходом к нанотехнологиям размер транзистора можно сравнить с размером вируса гриппа (100 нм) — самого маленького белкового существа на Земле.

Первым решением для настольных ПК, изготовленным по 90-нм технологии, станет процессор Prescott. Ядро чипа содержит 125 миллионов транзисторов и 1 мегабайт кэш-памяти, работающей на частоте ядра. Для мобильных систем предназначено ядро Dothan. Прогрессивный технологический процесс позволит снизить энергопотребление и тепловыделение процессора.

Кроме того, планируется, что уже к 2005 году компания начнет выпуск процессоров по 65-нм технологии, перешагнув очередной



Старший вице-президент Intel Майкл Фистер демонстрирует новейшие беспроводные технологии компании, уютно устроившись в "беспроводном кресле" эпохи Wi-Fi.

технологический барьер. С уменьшением размера отдельного транзистора снизится и себестоимость выпускаемых микросхем. Это связано с уменьшением расхода кремния на элементы схемы. В 2007 году мы станем свидетелями прихода 45-нм систем, а в 2009 году — 32-нм. Таким образом, закон Мура, обросший легендами и эпосами, все еще живет и действует.

Миниатюризация пришла и в сектор корпусов микросхем. Сейчас Intel переходит на ультратонкие корпуса чипов. Малая толщина "оболочки" достигается за счет использования технологии "бутерброда". В одном корпусе содержится от четырех до шести отдельных кристаллов толщиной 75 мкм. Общая толщина "гамбургера" составляет всего один миллиметр. Первым практическим применением техники "пионерская кладка" стал сотовый процессор PXA800F, содержащий в одном корпусе флэш-память и логические элементы.

Еще одним путем к удешевлению технологического процесса Intel считает переход к выпуску всех микросхем на одной технологической линии с использованием единого технологического процесса. Это позволит значительно упростить производство микропроцессоров и объединить выпуск процессоров, памяти, сотовых и сетевых чипов воедино.

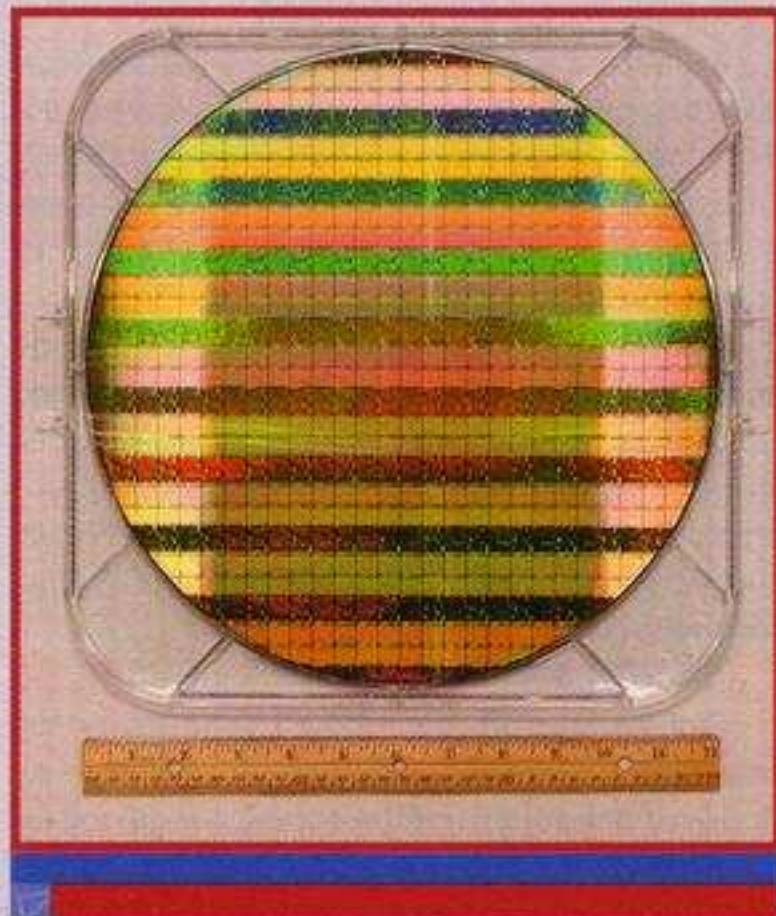
В сфере коммуникаций тоже грядут перемены — уже разработан прототип сетевого контроллера SONET, работающего на скорости 10 Гбит/с. В едином ядре этого микропроцессора интегрированы как передающие, так и принимающие каскады вкупе с аналоговыми элементами.

В январе 2003 года был принят стандарт Wi-Max, который является логическим продолжением уже обосновавшегося на рынке Wi-Fi. Сертифицированные решения на базе нового стандарта ожидаются в 2005 году.

Основные характеристики стандарта таковы:

- * рабочая частота — от 2 до 11 ГГц;
- * скорость передачи — до 75 Мбит/с;
- * дальность передатчика — до 30 миль.

Помимо технических нововведений, новый стандарт несет с собой принципиально иные алгоритмы защиты передаваемых данных от перехвата.



ВНИМАНИЕ: ЭКСТРИМ!

Тестирование первого в мире геймерского процессора Pentium 4 Extreme

Олег Ставицкий

Похоже, мы с вами находимся на пороге великих свершений. Окиньте взглядом последние технологические шедевры игрового мира — недавний Max Payne 2, грядущие Doom 3, S.T.A.L.K.E.R. и Half-Life 2. Просто до неприличия проработанная физическая модель и практически безукоризненная картинка. Небольшой рывок — и мы шагнем в мир фотореалистичной графики и неограниченной свободы. Утверждать не беремся, но есть подозрения, что сегодня мы держим у руках этот самый “рывок”.

Серверные технологии исторически были на пике прогресса и производительности. Всевозможные двух- и трехпроцессорные станции, кластерный рендеринг в 3D Max... Компания Intel всегда плотно работала в этом направлении. 16 сентября в Сан-Хосе, Калифорния, прошел IDF (Intel Developer Forum). Выступавший на форуме вице-президент компании Луис Бернс заставил сердца всех хардкорных геймеров биться на несколько тактов быстрее. Среди прочих разработок был анонсирован процессор Pentium 4 Extreme Edition, созданный на базе серверной технологии Intel Xeon. Сухие цифры заставят вас нервно сглотнуть — внимайте: 3,20 ГГц, 2 (!) мегабайта кэша (для сравнения — все Pentium 4 до сегодняшнего дня поставлялись с 512 кб) и, разумеется, поддержка технологии Hyper-Threading. Intel официально заявляет, что процессор рассчитан на так называемых high-end геймеров с нездоровой тягой к высокопроизводительным компьютерам. Разумеется, заставить хардкорных игроков нести фамильное золото в ломбард — далеко не единственная задача Intel. Своим манев-

ром они ловко подрезали готовящийся к выходу AMD Athlon 64.

Фактически, новый Pentium сделан на основе Xeon MP (который также обладает двумя мегабайтами кэша) — чипа, созданного для мультипроцессорных серверов. Точных цен пока не знает никто, кроме, собственно, Intel, однако учитывая, что Xeon, работающий на частоте 2,8 ГГц, отпускают с прилавков по \$3,692 за штуку, очевидно, не стоит ждать бросовых расценок и на P4 Extreme Edition.

ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЕМ?

Итак, давайте подробно и с расстановкой посмотрим, какие возможности скрывает в себе Extreme Edition. Вся линейка процессоров Pentium 4 поддерживает технологию Hyper-Threading (подробности см. ниже), благодаря которой Intel гулко стучит себя пяткой в грудь и совершенно обоснованно заявляет, что ее процессоры (как т.н. “домашние”, так и серверные варианты), основанные на микроархитектуре NetBurst, в умелых руках являются мощнейшим инструментом для работы и, разумеется, развлечения.

Сочетание двухмегабайтного кэша и той самой технологии Hyper-Threading превращает и без того мощный процессор в натуральную мечту любого вменяемого игрока. Intel не без оснований утверждает, что Extreme Edition развивает такую скорость, что за ушами, натурально, свистит. Посмотрим, за счет чего достигается подобная производительность.

Т.к. официальной документацией по P4 Extreme Edition можно без труда нанести серьезные увечья, а при прямом попадании в темечко сотрясение мозга попросту гарантировано, ниже мы приводим только выжимку из нее. Здесь только то, что вам действительно нужно знать. Без недосказанностей и лишних деталей — вся самая важная информация относительно P4 Extreme Edition прямо перед вами!

АРХИТЕКТУРА INTEL NETBURST

Эксклюзивная разработка Intel и по совместительству острое прогресса. NetBurst — это совокупность различных технологий и внедренных возможностей, которые стали реальностью только сейчас, благодаря разработкам Intel в области дизайна микрос-

хем. До недавнего времени данные ноу-хау попросту не могли быть внедрены в широкое производство по причине отсутствия результатов соответствующих исследований. Именно на NetBurst и построена вся линейка Pentium 4, включая нашего сегодняшнего героя, P4 Extreme Edition.

ТЕХНОЛОГИЯ HYPER-THREADING

Краеугольный камень архитектуры NetBurst. Рекомендуем запомнить это слово — в ближайшее время вы услышите его не единожды и не только от нас. О Hyper-Threading стоит поговорить обстоятельно и наиболее доступно. Эта технология позволяет увеличить производительность процессора средствами, отличными от тупого натягивания на уши тактовой частоты. Она позволяет программному обеспечению “видеть” два логических процессора, в то время как физически у вас установлен лишь один. Благодаря Hyper-Threading процессор без потери в скорости способен выполнять сразу два потока инструкций одновременно.

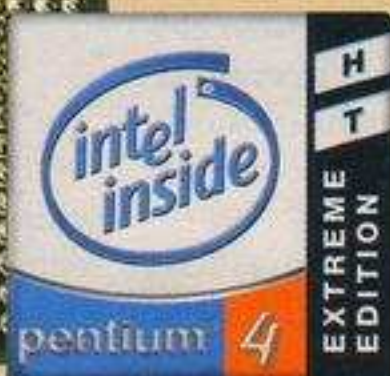
Есть два способа ощутить на себе все прелести технологии Hyper-Threading: **multithreading** и **multitasking**. Начнем с первого. При мультитрединге приложение разделяется на отдельные части, называемые **threads**. Различные треды могут выполняться и обрабатываться процессором независимо друг от друга и (самое главное), не дожидаясь, пока предыдущий тред будет выполнен. Т.е. multithreading в первую очередь направлен на увеличение скорости работы конкретных приложений.

Мультитаскинг, как несложно догадаться, подразумевает под собой одновременный запуск нескольких программ без потери производительности. Т.е. одно приложение может использовать один логический процессор, в то время как второе займет другой.

Несмотря на то, что вышесказанное скорее походит на статью из серии “через четыре года здесь будет город-сад”, все это — реальность, которая происходит здесь и сейчас. Соответственно, имеет смысл подробнее разобраться в механизмах действия мультитрединга и мультитаскинга.

MULTITHREADING

Любую программу можно представить как ряд последовательных операций. Если при обработке операций процессором в этой последовательности образовался затор, все последующие операции будут вынуждены ждать, по-



ка пробка рассосется. А теперь представьте себе, что остальным операциям не нужно ждать, пока выполнится та самая, злосчастная, вызвавшая ошибку и, соответственно, торможение работы системы. Именно для этого и был придуман мультитрединг. Разработчики сегодня начали писать свои продукты таким образом, что все действия не выстраиваются в последовательность, а разделяются на те самые потоки (они же треды), что позволяет разным частям программы продолжать работать параллельно. На компьютере с одним процессором это выглядит следующим образом: треды поочередно пользуются мощностью ядра, каждому треду достается определенная "порция" процессорного времени. Условный второй тред может продолжать выполняться, пока его предшественник подразумевает ожидание каких-либо действий от пользователя. Технология Hyper-Treading была создана для того, чтобы позволить одному физическому ядру выполнять одновременно несколько тредов, т.е. у современных процессоров на самом деле есть определенный запас ресурсов, который они не эксплуатируют. Hyper-Treading позволяет рационально распределить вычислительную мощность с тем, чтобы дать тредам, т.е. группам действий, выполняться одновременно. И если они апеллируют к различным вычислительным ресурсам ядра, то пользователь моментально ощущает прирост производительности.

Уже сейчас разработчики при написании программ ориентируются на мультитрединг и поддержку этой новомодной функции своими продуктами. Windows XP, к слову, официально поддерживает multithreading.

MULTITASKING

Обратим взгляд на мультитаскинг, вторую составляющую технологии Hyper-Treading.

Еще несколько лет назад компьютеры могли выполнять только одну программу одновременно. Разумеется, сегодня многозадачностью никого не удивишь. Если упрощенно посмотреть на устройство работы современного программного обеспечения в условиях многозадачности, все выполняемые процессы можно условно разделить на две группы: основные и фоновые. Вот, скажем, я сейчас набираю данный текст в Microsoft Word — это, безусловно, основная задача. На заднем плане у меня играет mp3-проигрыватель и скачивается свежая музыка при помощи download-менеджера. Эти задания однозначно фоновые. Все эти процессы (и еще море других, невидимых — системных) занимают место в памяти и нещадно эксплуатируют процессор.

Представим себе, что вы одновременно открыли Photoshop, Power Point, свой любимый почтовый клиент и параллельно пытаетесь почитать свежие новости в интернете. Нетрудно предположить, что при такой загрузке система начнет недовольно покашливать, постепенно впадая в гипнотический транс. Вы решаете, что, пока загружается файл в "Фотошопе", можно смело посидеть в Сети, но, пытаясь переключиться в Internet Explorer, понимаете, что и он тоже завис. До безобразия знакомая ситуация.

Именно для решения подобных проблем была разработана технология Hyper-Treading. Она позволяет ОС и программам планировать процессы (треды) и распределить их по логическим процессорам (напомню, что физичес-

ки на материнской плате установлен лишь один ЦПУ). Именно благодаря HT вы никогда не столкнетесь с ситуацией, при которой тормоза одной программы приведут к ступору всей операционной системы. Разумеется, вся эта схема работает при условии, что программам требуются различные "кусочки" вашего процессора, что в целом снижает вероятность зависания компьютера.

LEVEL 2 ADVANCED TRANSFER CACHE

Так называемый ATC позволяет ускорить процесс прохождения данных между кэшем второго уровня и ядром процессора. Как результат — P4, работающий на частоте 3,2 ГГц, позволяет доставлять данные со скоростью 102 Гб/с, в то время как Pentium 3 (основанный на микроархитектуре Intel P6 и работающий на тактовой частоте 1 ГГц) мог похвастаться лишь 16 Гб/с. Объем Advanced Transfer Cache составляет 512 килобайт. Данная технология реализована в процессорах с частотами от 2,4 до 3,2 ГГц.

ИНТЕГРИРОВАННЫЙ КЭШ ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ

И, наконец, мы добрались до главной изюминки Extreme Edition — двухмегабайтного кэша третьего уровня, который из всей линейки P4 имеется только у нашего сегодняшнего героя. Он внедрен специально для достижения максимальной скорости вычисления в современных играх. Работая в паре с 800-мегагерцовой системной шиной, большой кэш способен обеспечить чрезвычайно быстрый доступ к оперативной памяти. Заветные два мегабайта позволяют процессору стремительно обращаться к большим объемам данных, хранящимся в кэше.

Как было сказано выше, мы не ставим своей целью посвятить вас в глубоко технические аспекты P4 Extreme Edition. Наша задача — наиболее доступно и ясно изложить его основные преимущества и принцип их работы. Если после ознакомления с вышесказанным вы, будучи поднятыми посреди ночи, сможете с молодецким задором объяснить нам, что такое Hyper-Treading и зачем он был внедрен, автор этой статьи будет считать свою миссию выполненной.

ПРАКТИКА

Разумеется, имея на руках живое воплощение всех вышеперечисленных благ, мы не могли не протестировать его на предмет производительности в играх и не только. Мы также провели сравнительный анализ P4 Extreme Edition 3,2 ГГц и P4 3,2 ГГц. Показательно, что оба ядра во время испытания универсальным benchmark-продуктом — программой Bench 'em All 2.5 beta — определились как двухпроцессорные системы; Hyper-Threading, что называется, в действии. Тестирование проводилось на вот таком стенде:

PENTIUM 4 EXTREME EDITION 3,2 ГГц			
Игра	Return to Castle Wolfenstein	Unreal Tournament 2003	Unreal II
FPS	153	91	106

ТЕСТОВЫЙ ПАКЕТ PC MARK 2002 PRO		
Объект тестирования	CPU	Memory
Кол-во очков	7785	13748

• Память: 1 Гб DDR333 Samsung (два модуля по 512 Мб)

• Материнская плата: Asus P4C800 (i875P)

• Видеокарта: SAPPHIRE ATI Radeon 9800 128 Мб

• Жесткий диск: 160,0 Гб Seagate Barracuda 7200.7 ST3160023AS (SATA, 7200, 8 Мб)

Итак, сравнительный анализ перед вами!

PENTIUM 4 3,2 ГГц			
Игра	Return to Castle Wolfenstein	Unreal Tournament 2003	Unreal II
FPS	132	78	95

ТЕСТОВЫЙ ПАКЕТ PC MARK 2002 PRO		
Объект тестирования	CPU	Memory
Кол-во очков	7430	8769

Отмечу, что данные, полученные в Unreal II, являются средним арифметическим из двух цифр: минимальный FPS во время тестирования составил 59 кадров в секунду, а максимальный — 153. Что касается Unreal Tournament 2003, то в таблице приведены данные, снятые в режиме botmatch. Тестирование посредством flyby (облет всего уровня без врагов) показывает результат в 244 FPS.

Опять же отметим, что полные данные по Unreal II составляют 49 кадров в секунду — минимальное значение и 137 — максимальное. Для Unreal Tournament 2003 в режиме flyby частота кадров остановилась на отметке 220 FPS.

Ситуация с данными относительно ЦПУ вопросов не вызывает, но обратите внимание на более чем ощутимую разницу в показателях скорости работы памяти. Что совершенно очевидно, прирост производительности связан с главным козырем Extreme Edition — двухмегабайтным кэшем третьего уровня.

СУХОЙ ОСТАТОК

Подводя некоторые итоги, хочется, признаться, снять перед Intel табельную шляпу. Показатели FPS на идентичной системе при замене одного процессора на другой видны невооруженным глазом, и вы самостоятельно можете прочесть их в приведенных таблицах.

Совершенно очевидно, что серверные технологии в родственниках и два мегабайта кэша не проходят даром: прирост в 21 кадр в секунду (в случае с Return to Castle Wolfenstein) — это более чем ощутимая разница, и она совершенно явно стоит своих денег. Далеко не последнюю роль в этом вопросе играют маркетинговые мероприятия Intel — Hyper-Treading поддерживается не чем-нибудь, а Windows XP. AMD с ее заготовками придется сильно поднапрячься — на такое конкурентное преимущество глаза не закрывают.

P.S. Информация к размышлению: Alienware, всемирно известный производитель готовых компьютеров с ультрамодным дизайном, анонсировала на днях, что ее линейка Area-51 будет включать в себя модели на базе Pentium 4 Extreme Edition.

Благодарим российское представительство компании Intel (www.intel.ru) за предоставленный на тестирование процессор Pentium 4 Extreme.

Спасибо компании OLDI (www.aldi.ru) за предоставленные тестовые стенды и оборудование!



СМЕНА КЛИМАТА

Как охлаждаются жесткие диски

Антон а.к.а. NITRO

Из года в год накопители информации стремятся эволюционировать в нечто более шустрое и современное. Последнее веяние моды — поддержка стандарта Serial ATA вкупе с головоккружительной скоростью вращения шпинделя, 10 000 оборотов в минуту. Все бы ничего, но производителей не особо волнует тот факт, что новомодный винчестер по количеству выделяемого тепла сравним с портативным масляным обогревателем. Их также не волнует, каким способом покупатель будет бороться с этой, без сомнения, вредной для жесткого диска и его соседей "горячкой".

Случается, производители рекомендуют своим покупателям воспользоваться дополнительными средствами охлаждения. Однако народ зачастую пренебрегает этими рекомендациями в надежде, что вентилятор на блоке питания справится еще и с охлаждением винчестера. Драматическое заблуждение! Поверьте, помимо перегрева, у накопителя может найтись тысяча причин, чтобы выйти из строя. Так зачем давать ему еще одну?

ПЕЧКА, ЧАЙНИК... ЖЕСТКИЙ ДИСК?!

Ведущим производителем в сфере систем охлаждения с незапамятных времен считалась компания Thermaltake. Кроме того, из общего числа производителей можно выделить немецкую компанию Titan, корейский Zalman и довольно-таки известный на западе Evercool. Остальные же либо побоялись осваивать специфический отечественный рынок, либо попросту не захотели связываться с нелегким делом охлаждения винчестеров.

Касательно самих кулеров. На сегодняшний день выбор невелик. Ибо охлаждение винчестеров в маркетинговом плане наука неизведанная — покупатели в большинстве своем не видят и не понимают пользы установки кулера для жесткого диска. В то же время на рынке потихоньку появляется ассортимент оригинальных решений. От пассивных и недорогих радиаторов с тепловыми трубками производства Zalman до дорогостоящих водяных систем и систем на основе элементов Пельтье.

В данной статье мы поговорим о более-менее доступных кулерах и о классическом воздушном охлаждении жесткого диска. Современная классификация подобных систем выглядит так.

Простые вентиляторы

Принцип действия таких кулеров прост до безобразия. Жесткий диск устанавливается в пятидюймовый (5,25) отсек системного блока и фиксируется на специальных креплениях. Кулер же вставляется с внешней стороны одного отсека и незамысловато обдувает винт. Все плюсы и минусы такой конструкции очевидны. Например, разогретый до пределов винчестера подобным кулером не охладишь — необходим радиатор. Однако для жесткого диска, работающего при умеренной температуре, такой кулер подойдет как нельзя лучше. Главный козырь "простых вентиляторов" — сверхнизкая цена.

Пассивные кулеры

Напомним нашим читателям, что "активным кулером" принято именовать пару "радиатор плюс вентилятор". Пассивным кулером называется простой радиатор без вентилятора. Вся прелесть подобной конструкции — в отсутствии вибрации и душераздирающего жужжания.

Полноценные кулеры

Что и говорить, полноценный кулер находится на ступень выше своих кастрированных собратьев. Ибо отсутствие радиатора (как в случае простых вентиляторов) обуславливается низким тепловым сопротивлением охлаждающей системы. То есть кулеру просто не под силу справиться с большими количествами тепла. Кроме того, одинокий радиатор (как у пассивных кулеров) по понятным причинам также не способен охладить многогигабайтный кипящий диск. И поэтому идеальным решением, бесспорно, станет сопряжение простого вентилятора с добротным алюминиевым радиатором.

СОГРЕЙ МЕНЯ БЫСТРО

На "горячее" мы припасли целую корзину вкусностей. Встречайте! Пара вентиляторов Gembird HD-A7 и Titan TTC-HDC3. Неповторимые и, тем не менее, похожие как две капли воды Thermaltake Hardcano 5 Golden и Thermaltake Hardcano 6. Эксклюзивный Zalman Heatpipes ZM-2HC1. И неподражаемый образец скромности — Evercool UHDC.

Пару слов о том, как мы тестировали. Специально для наших экспериментов в редакцию прибыл 60-гигабайтный винчестер Maxtor DiamondMax Plus 9. Выбор не случайно пал на Maxtor. Дело в том, что инженеры компании наделили свои диски прекрасными электронагревательными способностями. Конечно, здесь можно возразить, заявив, что, к примеру, накопители

САМЫЙ ТОНКИЙ ЖЕСТКИЙ ДИСК!

Как мы уже говорили, жесткие диски производства Maxtor традиционно имеют привычку нагреваться сверх положенного светскими приличиями уровня. Главным же фаворитом в порочной гонке за градусом оказалась одна из последних моделей компании — Maxtor DiamondMax Plus 8. Этот жесткий диск выделяется из ряда себе подобных необычной сверхтонкой конструкцией. Модель укомплектована блинами повышенной плотности — 80 гигабайт, что в теории должно уменьшать тепловыделение. На практике же после некоторого времени работы температура DiamondMax Plus 8 достигает отметки в 60 градусов Цельсия!

Само собой, подобные условия рано или поздно выведут из строя даже самый выносливый винчестер. А потому жизненно важно установить на DiamondMax Plus 8 какой-нибудь кулер. И здесь возникает одна немаловажная проблема. Не всякий "ветродуй" можно смонтировать на тоненький винчестер. К примеру, рассматривавшийся нами Evercool UHDC не подходит абсолютно. Дело в том, что длина его крепежных винтов рассчитана на стандартный винчестер, и закрепить ими тоненький DiamondMax Plus 8 попросту не удастся. Единственное, что можно посоветовать в этой ситуации, так это использовать Zalman ZM-2HC1 в связке с каким-нибудь простеньким вентилятором.

от Western Digital или от пресловутой IBM греются сильнее. Ваша правда — однако замечу, что речь идет о разнице в 2–3 градуса, а в нашем исследовании это совсем не существенно.

Тестирование каждого кулера длилось около часа. Все это время жесткий диск работал на пределе своих сил. Температура накопителя измерялась программкой DTemp, о которой подробно рассказано в ноябрьском номере "Игромании" за 2003 год (статья "Практическое исследование технологии диагностики жесткого диска — S.M.A.R.T."). Для чистоты эксперимента данные о текущей температуре винчестера снимались до и после установки кулера. В нашем случае усредненная начальная температура произвольного накопителя до установки системы охлаждения составила 50 градусов Цельсия.

**GEMBIRD HD-A7**

Напомним, кулеры такого типа устанавливаются в пятидюймовый отсек корпуса компьютера. По своей конструкции они достаточно просты — решетка, пропускающая воздух, с закрепленными на ней вентиляторами. В комплектацию также входят специальные крепления для винчестера плюс небольшой пакетик с винтиками, болтиками и заглушками.

НАИМЕНОВАНИЕ:	Gembird HD-A7
НАЛИЧИЕ РАДИАТОРА:	Нет
НАЛИЧИЕ ВЕНТИЛЯТОРА:	Три вентилятора с воздушным потоком в 18 CFM, 5000 об./мин, 25 dBA
ЧТО ЕЩЕ:	Тише воды, ниже травы
СТОИМОСТЬ:	\$5

В процессе тестирования кулер показал себя вполне достойно. Температура жесткого диска опустилась до 32 градусов Цельсия.

НАИМЕНОВАНИЕ:	Titan TTC-HDC3
НАЛИЧИЕ РАДИАТОРА:	Нет
НАЛИЧИЕ ВЕНТИЛЯТОРА:	Три вентилятора с воздушным потоком в 18 CFM, 5000 об./мин
ЧТО ЕЩЕ:	сеточка против пыли
СТОИМОСТЬ:	\$6

TITAN TTC-HDC3

Объективно говоря, Titan TTC-HDC3 повторяет конструкцию Gembird HD-A7. А если точнее, является его полной копией. Единственное отличие — специальная сеточка против пыли, которая установлена на внешней решетке кулера. На мой взгляд, подобная фишка придает кулеру некую индивидуальность и, без сомнения, полезна, так как пыль может блокировать работу вентиляторов.



Как и следовало ожидать, сие творение продублировало результаты HD-A7. Температура винчестера составила 32 градуса. И это при том, что в процессе работы кулер непомерно шумел, претендуя как минимум на лавры вертолета. Итог: не по размерам громкий вентилятор с полезной сеточкой.

THERMALTAKE HARDCANO 5 GOLDEN

Судя по маркетинговым обещаниям, линейка продуктов Hardcano пред-

назначена для так называемого "экстремального" охлаждения жестких дисков. То есть применять ее можно для особо тяжелых — высокотемпературных — случаев.

Винчестер устанавливается внутри П-образной конструкции, которая закрывается алюминиевым радиатором. В нашем случае радиатор золотистого цвета, поэтому устройство маркируется как Golden. При этом модель с серебристым радиатором называется отчего-то не Silver, а Chrome.

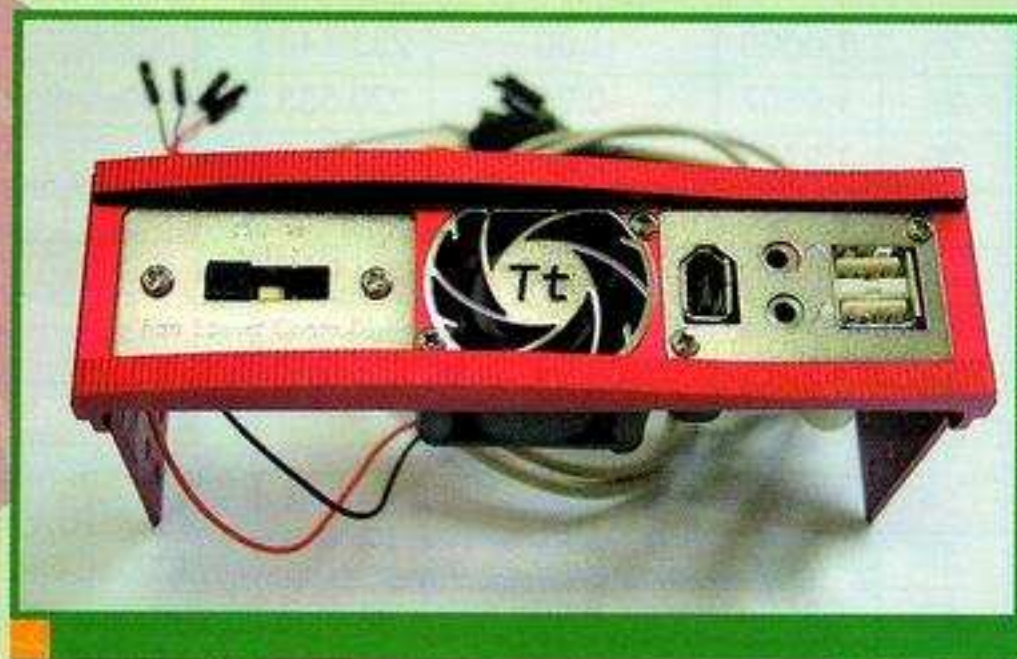


Помимо собственно охлаждения винчестера, Hardcano 5 позволяет контролировать температуру в любой точке системного блока (!), а также регулировать скорость вращения кулера. Специально для этих целей на внешнюю панель устройства вынесены трехступенчатый переключатель и ЖК-дисплей.

Результаты тестирования откровенно разочаровали. Hardcano показал себя не с лучшей стороны, ибо температура накопителя сходу подпрыгнула до 35 градусов! Чуть позже выяснилось, что хваленый радиатор не касается поверхности жесткого диска. А раз так, непонятно, зачем он нужен вообще. Скромные и дешевые TTC-HDC3 и Gembird HD-A7 хоть и выглядят попроще, однако со

НАИМЕНОВАНИЕ:	ThermalTake Hardcano 5 Golden
НАЛИЧИЕ РАДИАТОРА:	Да. Алюминий
НАЛИЧИЕ ВЕНТИЛЯТОРА:	Один вентилятор с воздушным потоком в 5,1 CFM и скоростью вращения 5000 об./мин, 23 dBA
ЧТО ЕЩЕ:	Регулировка скорости вращения кулера; термодатчик
СТОИМОСТЬ:	\$18,5

своими обязанностями справляются лучше. Если бы не полезные функции регулировки скорости вращения и контроля за температурой — данную модель можно было бы смело назвать аутсайдером.

**THERMALTAKE HARDCANO 6**

На наш суд представлен еще один кулер семейства Hardcano. При первом знакомстве сие чудо поражает обилием всяческих прибабасов. На внешней панели красуются трехступенчатый переключатель скорости вращения кулера, порты USB и FireWire (IEEE1394), а также аудиовход и выход типа "jack". По своим техническим характеристикам устройство в точности повторяет Hardcano 5. А поэтому результаты предыдущего теста повторяются — температура жесткого диска не превысила 36 градусов! Похо-

же, что главный бонус линейки Hardcano — это дополнительные функции, а не заявленное в рекламе "экстремальное" охлаждение.

НАИМЕНОВАНИЕ:	ThermalTake Hardcano 6
НАЛИЧИЕ РАДИАТОРА:	Нет
НАЛИЧИЕ ВЕНТИЛЯТОРА:	Один вентилятор с воздушным потоком в 5,1 CFM и скоростью вращения 5000 об./мин, 23 dBA
ЧТО ЕЩЕ:	Регулировка скорости вращения кулера; USB; FireWire (IEEE1394); Audio Line in/out
СТОИМОСТЬ:	\$15

ZALMAN HEATPIPER ZM-2HC1

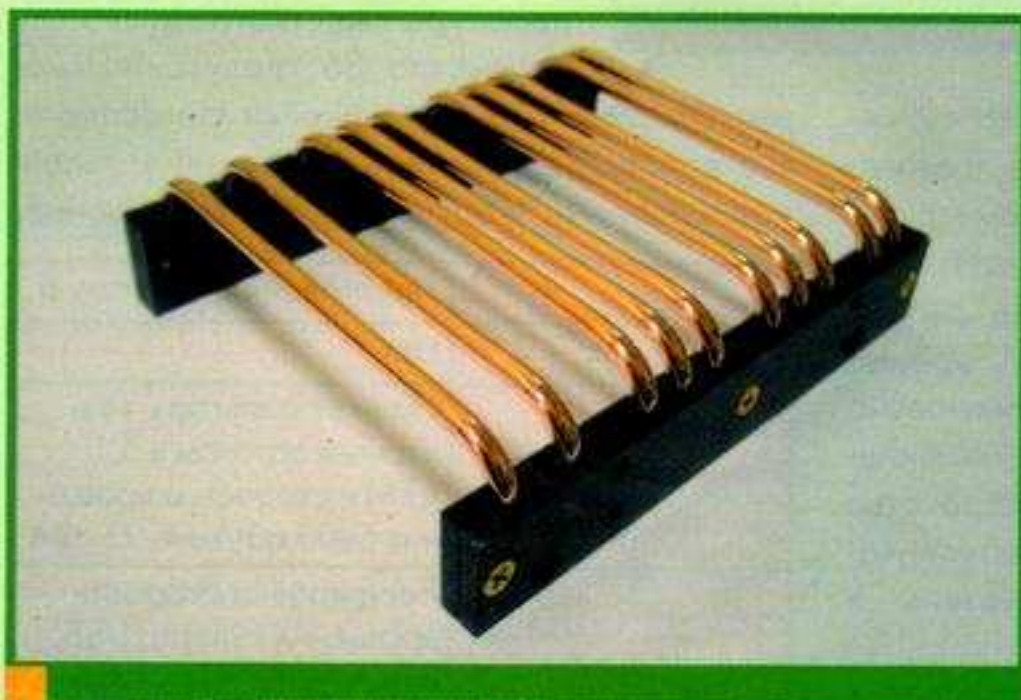
Модель ZM-2HC1 — одна из последних инноваций компании, раньше не "снисходившей" до систем охлаждения жестких дисков. Устройство ориентировано на стандартные 3,5-дюймовые накопители. Соответствует концепции "Noise Prevention" — то есть вообще никаких звуков не издает. Крепится в свободном пятидюймовом отсеке корпуса ПК.

СТАТИСТИКА ТОВАРИЩА ЦЕЛЬСИЯ

У многих пользователей сложилось впечатление, что современные накопители могут работать при очень высоких температурах. Другие считают, что электроника вообще невосприимчива к температуре. Увы, оба эти убеждения в корне неверны! Жесткому диску необходимо грамотное и эффективное охлаждение. Не верите? Давайте посмотрим на сводную таблицу сроков службы накопителей.

ТЕМПЕРАТУРА, °C	КОЭФФИЦИЕНТ УВЕЛИЧЕНИЯ КОЛИЧЕСТВА ОТКАЗОВ	КОЭФФИЦИЕНТ СНИЖЕНИЯ ВРЕМЕНИ НАРАБОТКИ НА ОТКАЗ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТЕМПЕРАТУРЫ	ВРЕМЯ НАРАБОТКИ НА ОТКАЗ, Ч.
25	1,0000	1,00	232 140
26	1,0507	0,95	220 533
30	1,2763	0,78	181 069
34	1,5425	0,65	150 891
38	1,8552	0,54	125 356
42	2,2208	0,45	104 463
46	2,6465	0,38	88 123
50	3,1401	0,32	74 284
54	3,7103	0,27	62 678
58	4,3664	0,23	53 392
62	5,1186	0,20	46 428
66	5,9779	0,17	39 464
70	6,9562	0,14	32 500

Поясним. Приемлемая температура работы жесткого диска — 25 градусов. Относительно этого номинального значения высчитываются значения "коэффициента увеличения количества отказов" и "времени наработки на отказ". Например, при рабочей температуре 50 градусов Цельсия угроза "падения" диска возрастает практически в три раза! Плюс ко всему, при номинальной температуре 25 градусов жесткий диск готов работать 232 140 часов, или приблизительно 26 лет. В то время как при 50 градусах наш винчестер проработает всего-навсего 8 лет.



Внешне Zalman Heatpipes ZM-2HC1 похож на задирающую по самое не балуйся подставку для компакт-дисков. За которую, собственно, ваш покорный его и принял. Однако экспертиза установила, что это все-таки не подставка, а самый натуральный кулер, или, если быть точнее — радиатор. Дело в том, что в конструкции ZM-2HC1 используются П-образные тепловые трубы — Heatpipes. Поясним. Heatpipes — это тонкостенные медные трубочки, внутри которых находится некая теплопроводящая жидкость или газ. За счет разности

температур на концах трубочек упомянутая субстанция постоянно перемещается, отводя тепло к холодной части радиатора. Концепция ZM-2HC1 предполагает отсутствие вентилятора для обдува жесткого диска — это позволяет не создавать лишнего шума. Десять выступающих медных термотрубок и массивные пластины вкупе с самим диском образуют поверхность теплоотвода площадью около 400 квадрат-



НАИМЕНОВАНИЕ	Zalman Heatpipes ZM-2HC1
НАЛИЧИЕ РАДИАТОРА	Да
НАЛИЧИЕ ВЕНТИЛЯТОРА	Нет
ЧТО ЕЩЕ	Тонкостенные медные тепловые трубки Heatpipes
СТОИМОСТЬ	\$26

ных. сантиметров. В целом такая конструкция неплохо справляется с охлаждением обычных АТА-винчестеров, однако не стоит забывать, что место установки диска должно хоть как-то обдуваться воздухом.

Несмотря на оригинальный внешний вид, кулер не смог охладить винчестер ниже 36 градусов. Однако мы не сдались и решили провести собственный эксперимент по изменению штатной конструкции. Стоило нанести тонкий слой термопасты на боковые поверхности диска, как температура упала до вполне приемлемых 32 градусов! Но и этого нам показалось мало. Мы смонтировали с внешней стороны 5-дюймового отсека дополнительный кулер — Gembird HD-A7. Результаты превзошли всяческие ожидания. Температура жесткого диска установилась на 26 (!) градусах.

EVERCOOL ULTIMATE HARD DRIVE COOLER

Различных систем охлаждения придумано немало, но такая, как Ultimate Hard Drive Cooler (UHDC), в практике "Железного цеха" встречается в первый раз. В общих словах конструкция устройства такова. Полый алюминиевый радиатор соединяется с креплением под жесткий диск особыми подпружиненными винтами. Два вентилятора 40x40 мм обдувают не только сам хард, но и прокачивают воздух внутри радиатора. Все это хозяйство устанавливается в пятидюймовый отсек корпуса и прикрывается декоративной решеткой, которую при желании можно снять.

НАИМЕНОВАНИЕ	Evercool UHDC
НАЛИЧИЕ РАДИАТОРА	Полый алюминиевый радиатор с дополнительными ребрами жесткости
НАЛИЧИЕ ВЕНТИЛЯТОРА	Два вентилятора со скоростью вращения ~5000 об./мин
ЧТО ЕЩЕ	Лучший из лучших
СТОИМОСТЬ	\$13,5



Без лишнего "шума и пыли", в буквальном смысле этого выражения, Evercool UHDC легко обошел всех участвовавших в нашем тестировании конкурентов. Температура жесткого диска не превысила отметки в 25 градусов. За это мы с превеликой радостью награждаем данную систему охлаждения жестких дисков медалькой "Редакция рекомендует".

И НАПОСЛЕДОК

Дополнительно известно, что высокая температура — не лучшее условие для долгой и стабильной работы жесткого диска. Даже если шпиндель вашего винчестера не крутится со скоростью 10 000 об./мин — все равно имеет смысл укомплектовать его хорошей системой охлаждения.

Все описанное в статье оборудование для охлаждения жестких дисков можно приобрести в компаниях ОЛДИ (www.aldi.ru) и НИКС (www.nix.ru)

ТЕРМИНОЛОГИЯ

dBA — единица измерения уровня шума. Это отношение (в децибелах) уровня звукового сигнала, снимаемого с источника, к эталонному уровню звука (0 децибел), который считается равным порогу человеческого слуха.

45 dBA — это очень тихий шепот, 75 dBA — обычный разговор, а 120 dBA — взлет реактивного лайнера. Буква "А" указывает на специальный фильтр, который используется в связи с тем, что люди менее восприимчивы к очень низким и очень высоким частотам. Система единиц dBA используется для измерения фоновых звуков, таких как звук компьютерного вентилятора или же шум в офисе.

CFM (англ. Cubic Feet per Minute — кубический фут в минуту). Объем воздушного потока в единицу времени. В частности, применяется как характеристика мощности компьютерного вентилятора. Линейным образом зависит от размера лопастей. Обычно у 60-миллиметровых кулеров воздушный поток варьируется от 20 до 35 CFM, у 80-миллиметровых — от 30 до 40 CFM, у 92 мм — 40–55 CFM, у 120 мм — вплоть до 130 CFM.

Дабы перевести CFM в привычные русскому человеку "кубометры в час", число CFM надо разделить на 35, а после умножить на 60. Точно так же можно перевести и обратно — берем кубометр/час, умножаем на 35 и делим на 60. Погрешность при таком методе расчета получается менее 1%. Например, "страшные" 112 кубометров/час, прогоняемые вентилятором кухонной вытяжки, — это "всего лишь" 65 CFM.

Хотите заявить о себе
на весь мир?

МОДЕМЫ СЕРИИ

OMNI 56K

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИНТЕРНЕТ!

- Максимальная скорость доступа в Интернет
- Надежная связь на любых линиях
- Легкая установка и простота в обращении
- Три года гарантии



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

ZyXEL

 **Boston PC**

www.bostonpc.ru

Авторизованный дистрибьютор ZyXEL Communications Corporation

Ф-ЦЕНТР, тел.: (095) 472-64-01, www.fcenter.ru

НТ, тел.: (095) 755-55-57, www.nt.ru

ТАЙСУ, тел.: (095) 784-66-19, www.tais.ru

ОЛДИ, тел.: (095) 105-07-00, www.oldi.ru

ТЕХМАРКЕТ, тел.: (095) 363-93-33, www.techmarket.ru

АЛЬЯНС ГРУПП, тел.: (095) 796-93-56, www.alliancegroup.ru

НИКС, тел.: (095) 974-33-33, www.nix.ru

НОВИНКИ РЫНКА

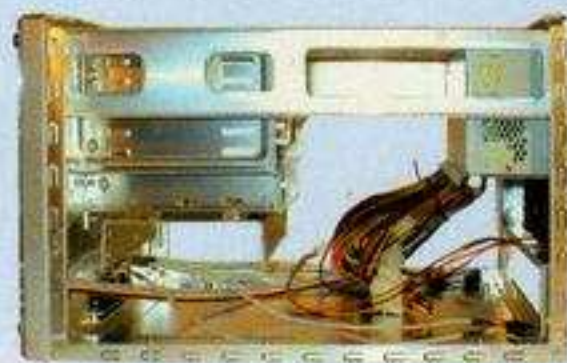
Дядя Федор

TINYTOWER MOREX VENUS 668



Что?	корпус mini-ITX
Почему?	альтернатива barebone-концептам
Сколько?	\$90
Где?	www.slame.ru

Кончилось, господа хорошие, то суровое время, когда сборка barebone-систем являлась привилегией одних лишь избранных брендов. Ныне — праздник на улице имени самодельной сборки и пьянка в профсоюзе кустарных компьютеропроизводителей. Скромная китайская компания **Morex International Corp.** анонсировала собственный вариант корпуса формата ITX. Примечательно, что без участия экспертной системы, известной под кодовым наименованием "пол-литра", разобраться в отличиях **Venus 668** от продукции таких именитых производителей, как **Shuttle**, **Creative** и **MSI**, практически невозможно. Внешний вид и внутреннее устройство корпуса полностью повторяют "эксклюзивные" разработки ведущих идеологов рынка и, по заявлению компании-производителя, обеспечивают абсолютно идентичные условия "проживания" для компьютерных комплектующих стандарта mini-ITX и mini-FATX.



СПЕЦИФИКАЦИИ

Модель	Venus 668
Габариты корпуса:	200 (высота) x 330 (ширина) x 225 (глубина)
Допустимые размеры материнских плат:	170 (высота) x 240 (ширина) или 195 (высота) x 245 (ширина) или 170 (высота) x 170 (ширина)
Материнские платы сертифицированные для использования:	ACORP/4845GVQ, FREETECH/P8F155GE, FREETECH/P8F153GVT, FREETECH/P8F154GT, VIA/EPIA V, VIA/EPIA M
Количество 3,5-дюймовых отсеков:	1 (внешний) + 1 (внутренний)
Количество 5,25-дюймовых отсеков:	2 (внешних)
Слотов расширения:	2
Материал корпуса:	Алюминий/SECC (1,0 мм)
Системный вентилятор:	(40x40x10 мм) 2 штуки
Параметры встроенного блока питания:	
Габариты (мм)	150 (длина) x 82 (ширина) x 65 (высота)
Выходное напряжение:	+3,3 В — 17,00 А +5 В — 13,00 А +12 В — 15,00 А -5 В — 0,30 А -12 В — 0,30 А +5,0 VSB — 2,00 А
Общая мощность	200 Вт

GEMBIRD MHP-880/AP-880

Что?	наушники с обратной отдачей
Почему?	дают по ушам
Сколько?	\$13/\$15
Где?	www.c-trade.ru

Есть наушники разные, симпатичные и крокодилообразные. А есть наушники с обратной связью — устройства, в чьи повседневные задачи входит не только балансная трансляция звуковых колебаний на плоскость ушной раковины, но и сверх-

задача обеспечения пользователя невиданными ранее ощущениями обратной отдачи. С помощью встроенных сабвуферов и специального микропроцессора модель **MHP-880** способна анализировать входящий звуковой поток и в зависимости от его интенсивности генерировать соответствующие вибрации. Таким образом, пользователь не только слышит действия, происходящие в игре, но и ощущает их непосредственно своим ухом.

Модификация **AP-880** также оснащена микрофоном, что теоретически позволяет использовать наушники для голосовых коммуникаций. По совокупности качеств устрой-

ство может быть рекомендовано всем любопытствующим геймерам, чьи уши готовы принять на себя ударную волну сетевых баталий и чей карман способен пережить ежесуточную покупку двух батареек формата AAA.

Подробнее о способах виртуального удовлетворения геймерских потребностей вы можете прочесть в статье "Соло на вибраторе с отдачей".



СПЕЦИФИКАЦИИ

Диаметр мембран	40 мм
Частотный диапазон	50-16000 Гц
Входная мощность	100 мВт
Сопротивление	32 Ом
Чувствительность	105 ± 3 дБ
Длина кабеля	2,5 +/- 0,5 м
Настройки	Регулятор громкости, двухуровневый регулятор виброэффекта
Питание	2 элемента AAA
Размеры	Длина — 20,6 см, ширина — 17,1 см, высота — 9,2 см

JOAN HANSEN & CO. POWERDISK 128 МБ

Что?	часики с флэш-памятью
Почему?	оригинальный подход и стильный дизайн
Сколько?	\$87
Где?	www.nix.ru

Оригинальную альтернативу знаменитым часам LAKS предложила компания Joan Hansen & Co. Inc. Их "вариация на тему" — это классические часы престиж-класса, снабженные миниатюрным портом mini-USB-A. В отличие от идеи-прототипа, в которой кабель и разъем были встроены в ремешок, разработчики PowerDisk предложили комплектовать устройство отдельным USB-кабелем оригинальной конструкции. Благодаря технической хитрости кабель сматывается в компактную катушку.

Плюсы и минусы такого подхода очевидны. С одной стороны, не страдает внешний вид часов, плюс снимается проблема подключения к обычно труднодоступной задней стенке корпуса. С другой стороны, если часы легко и непринужденно носят на руке, то катушку с кабелем пользователь вынужден таскать отдельно. И в данном случае миниатюрный размер есть минус, так как общеизвестно, что потерять маленькую вещь намного проще, чем большую и громоздкую.

Также из особенностей подхода Joan Hansen & Co. можно отметить богатый модельный ряд с разным дизайном циферблатов и ремешков. Также пользователь может выбрать объем необходимой ему памяти из диапазона 16, 32, 64, 128, 512 и даже более мегабайт.



СПЕЦИФИКАЦИИ

Скорость передачи данных	Чтение: 1000 кБ/с, запись: 920 кБ/с
Объем флэш-памяти	128 МБ
Индикаторы	Индикатор активности /подключения к ПК
Интерфейс	USB 1.1
Поддержка ОС	Windows 98SE, 2000, Me, XP; Mac OS 9.xx и MacOS 10.x.x, Linux 2.4
Размеры упаковки	Длина — 11 см, ширина — 9 см, высота — 8 см
Вес	0,282 кг

ASUS DRW-0402P/D

Что?	привод CD-RW/DVD-RW
Почему?	пишет и читает BCE
Сколько?	\$160
Где?	www.pirit.ru

Замечательный универсальный привод для записи и чтения практически всех известных просвещенной науке форматов CD и DVD-дисков. При достаточно скромной цене пользователь получает просто пугающую функциональность плюс проверенное качество от известного бренда.

Также из интересных особенностей следует упомянуть возможность как горизонтального, так и вертикального монтажа устройства в системном блоке. Свойство чрезвычайно полезное, если вы используете оригинальный корпус формата Micro-ATX или Mini-ITX.



СПЕЦИФИКАЦИИ

Время доступа	DVD-ROM — 140 мс, CD-ROM — 130 мс
Скорость записи	DVD-R — 4x, 2x, 1x CLV (5,54 МБ/с) DVD-RW — 2x, 1x CLV (2,77 МБ/с) DVD+R — 4x, 2,4x CLV (5,54 МБ/с) DVD+RW — 2,4x CLV (3,32 МБ/с) CD-R — 16x, 12x, 8x, 4x CLV (2,4 МБ/с) CD-RW — 10x, 4x CLV (1,5 МБ/с)
Скорость чтения	DVD-ROM (single) — 12x CAV (16,62 МБ/с) DVD-ROM (dual) — 8x CAV (11,08 МБ/с) DVD-R, DVD-RW — 6x CAV (8,31 МБ/с) DVD+R, DVD+RW — 6x CAV (8,31 МБ/с) CD-ROM/R/RW — 32x CAV (4,8 МБ/с)
Механизм загрузки	Трейд
Буфер	2 МБ; имеется функция предотвращения опустошения буфера при записи DVD- и CD-дисков
Читаемые форматы	DVD-ROM, DVD-VIDEO (Single & Dual layer), DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, CD-ROM (Mode1&2), CD-ROM XA, CD-DA (CD Audio), Video CD, PhotoCD (single/multi-session), CD EXTRA (CD-Plus), CD-Text, CD-R, CD-RW
Записываемые форматы	DVD-R 4,7 Гб, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, CD-R 700 (type 80), 650Мб (type 74), CD-RW, Highspeed CD-RW
Время наработки на отказ	60 000 часов
Интерфейс	ATAPI (Ultra DMA Mode2)
Потребление энергии	19,9 Вт
Размеры (ширина x высота x глубина)	148 x 42,3 x 198 мм
Вес	1,1 кг

INNOPLUS PHOTOTAHER 300P

Что?	мобильный мультимедийный комбайн
Почему?	оригинально и ультрасовременно
Сколько?	\$611
Где?	www.nix.ru

Мр3-плеер, перепрыгнувший сразу через несколько ступенек эволюции и мутировавший в нечто, более всего подходящее под определение "мобильный мультимедийный комбайн". По сути, Phototainer 300P — это карманный компьютер, четко ориентированный и соответствующим образом оптимизированный на выполнение аудио- и видеоопераций.

В "нутрах" устройства прячется нескромный 2,5-дюймовый винчестер объемом 40 Гб. Кроме того, в наличии ТВ-выход и целый патронташ разъемов под различные стандарты флэш-памяти: Compact Flash Type I/II, Smart Media, Memory Stick, SD/MMC. Для связи с компьютером используется интерфейс USB 2.0.

Все это великолепие функционирует под управлением специального дистрибутива операционной системы Linux. В комплекте все нужные цивилизованному человеку утилиты — то есть органайзер, видеоплеер, мр3-плеер и программа просмотра изображений. Смотреть киношку и упорядочивать деловые контакты можно с помощью встроенного экранчика с диагональю 3,5 дюйма.



СПЕЦИФИКАЦИИ	
Процессор	ARM720
Динамики	Встроенный динамик мощностью 500 мВт
HDD	Встроенный, формат: 2,5"
Встроенные интерфейсы	Поддержка карт памяти Compact Flash type I, II, IBM Microdrive; также поддерживаются CF-адаптеры для использования устройства с другими типами карт памяти (адаптер для SmartMedia, MemoryStick, MMC/SecureDigital в комплекте)
Поддерживаемые форматы	mp3, wav, ACC
Операционная система	Linux
Разъем для наушников	Есть
ЖК-дисплей	Цветной графический с диагональю 3,5" и разрешением 135 тыс. точек
ТВ-выход	NTSC/PAL
Память	16 Мб SDRAM + 4 Мб Flash
Интерфейс	USB 2.0
Поддержка	OC Windows 98, 2000, ME, XP, MAC OS 8.2.x
Питание	2 Li-ion аккумулятора размера AAA (в комплекте) + адаптер питания от электросети
Пульт ДУ	Беспроводной, в комплекте
Внешние размеры	143 x 92 x 32 мм
Вес	340 грамм
Комплект поставки	Накопитель, адаптер питания, ПДУ, USB-кабель, видеоканал, чехол, CF-адаптер

MIDITOWER CASE GEOLT CUBE BLACK

Что?	компьютерный корпус
Почему?	красиво и надежно
Сколько?	\$71
Где?	www.aldi.ru

Хороший корпус для компьютера — все равно что офис для ответственного работника. Если босс хочет получить достойный результат, ему лучше выбрать помещение попросторнее, посветлее, с хорошим кондиционером и современным дизайном. Так же и корпус. Чем грамотнее он спроектирован, тем больше шансов, что ваш компьютер будет жить долго, счастливо и принесет своему хозяину много-много счастливых часов безглючного функционирования.

В частности, таким корпусом является MidiTower Case GeolT Cube Black. Обаятельный дизайн и разного рода технические ухищрения делают данную модель чрезвычайно привлекательной для мудрого и проницательного пользователя. В частности, упоминация достойны:

• симпатичная зеркальная дверка на передней панели; когда она закрыта, системный блок приобретает монолитный и весьма солидный вид;

• надежный блок питания (по нашим сведениям, процент отказа менее 0,1%);

• возможность установки сразу двух корпусных вентиляторов — на передней и задней стенках;

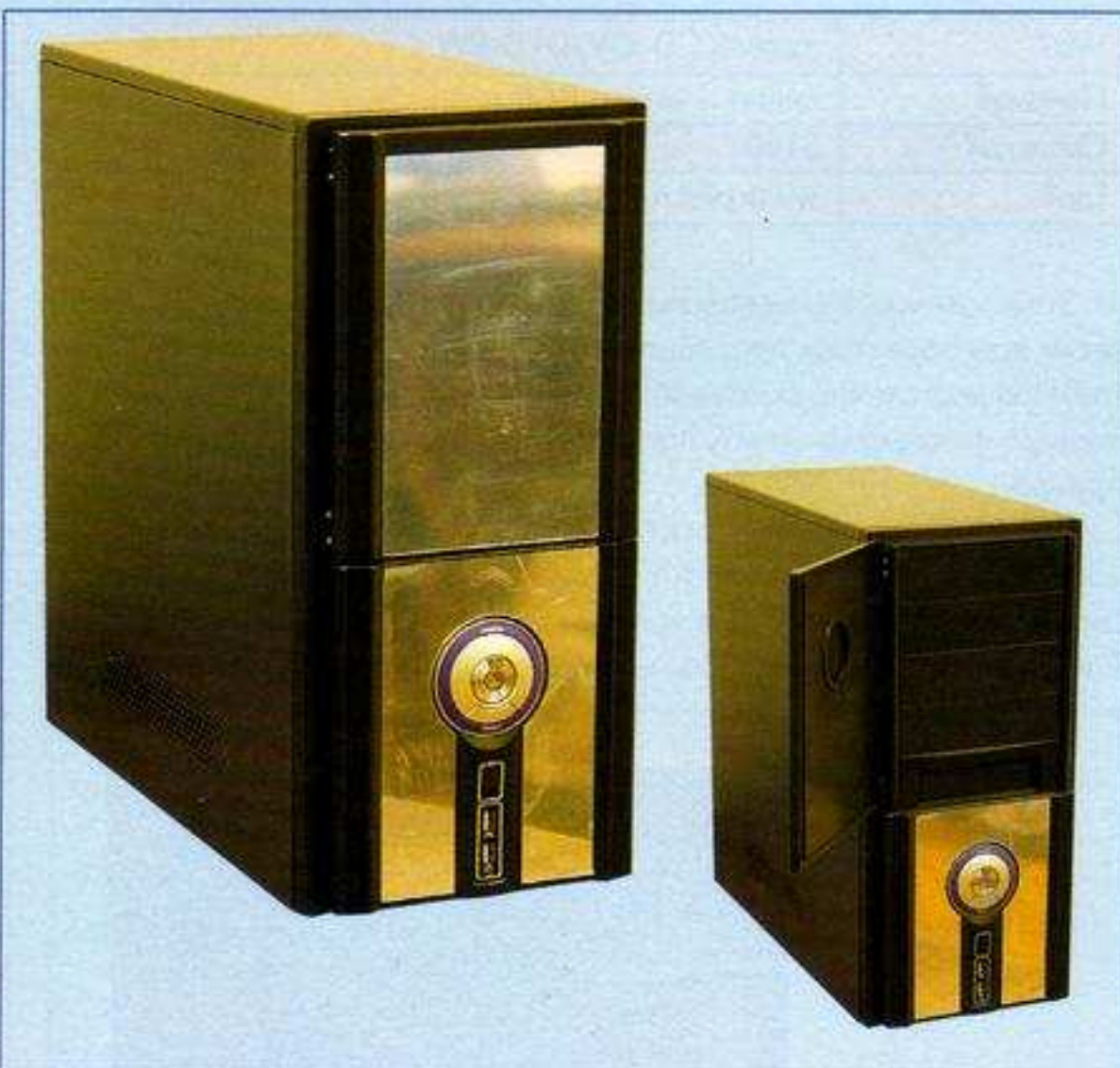
• съемная боковая панель, удобная для тех, кто частенько копается во внутренностях своего ПК;

• жесткая рама и панель — согласно требованиям FCC, на практике это означает, что отдельные части корпуса не будут противно дребезжать от вибрации, производимой процессорным кулером;

• надежность и долговечность обеспечивает качественная сталь толщиной 1,0 мм;

• переднюю панель можно легко снимать и устанавливать без помощи отвертки;

• горизонтальное расположение блока питания удобно при установке нестандартных — крупных — процессорных кулеров.



СПЕЦИФИКАЦИИ	
Форм-фактор	MidiTower ATX
Блок питания	G-300PT, мощность — 300 Вт, разъем 12 В Pentium 4
Число отсеков	3 x 5,25", 2 x 3,5", (внутри: 4 x 3,5")
Кнопки	Выключатель POWER, кнопка RESET
Индикация	Индикаторы питания и HDD
Размеры, см (Ш x В x Г)	570 x 250 x 490 мм

TDK OUTLOUD

Что?	портмоне для хранения компакт-дисков
Почему?	встроенные стереоколонки
Сколько?	\$30
Где?	www.nix.ru

Непростое портмоне для хранения компакт-дисков. Оригинальное решение инженеров компании TDK, предложивших "защитить" простенькие колонки в боковую стенку сумки. Просто и со вкусом. Удобно, когда собираешься на пикник, а тащить с собой стационарную акустическую систему и переносной дизельный генератор желания нет. Идеальная пара для любого MP3/CD-проигрывателя.

Внешность устройства можно лицезреть на фото. Производитель скромно заявляет, что, помимо всего прочего, OutLoud защищен от пыли, влаги и резких вибраций (ударов и иже с ними). Известно также, что динамики выполнены по технологии NXT. Обычные спикеры генерируют звук, заставляя конусообразный диффузор двигаться с большой скоростью вперед-назад, вроде поршня. Колонки же с технологией NXT используют возбуждающий диск, помещенный сзади плоской поверхности, которая посылает электрический ток через материал, тем самым формируя сложную последовательность колебаний по всей поверхности динамика. Такая штука позволяет сделать акустику легкой и тонкой без особых потерь в качестве звучания.



СПЕЦИФИКАЦИИ

Диапазон воспроизводимых частот:	230 Гц — 15 кГц
Выходная мощность:	4,5 Вт (RMS)
Источник питания:	постоянное напряжение 4,5 В (3 батарейки LR6/AA)
Срок службы батареек:	свыше 24 часов
Длина кабеля:	375 мм
Тип разъема:	3,5 мм стерео
Вместительность портмоне:	24 компакт-дисков
Отделение для CD-плеера:	есть
Размеры (Д x Ш x В):	166 x 310 x 55 мм
Масса:	540 г

ДИАЛОГ GW-301 STREET RACE WINNER II

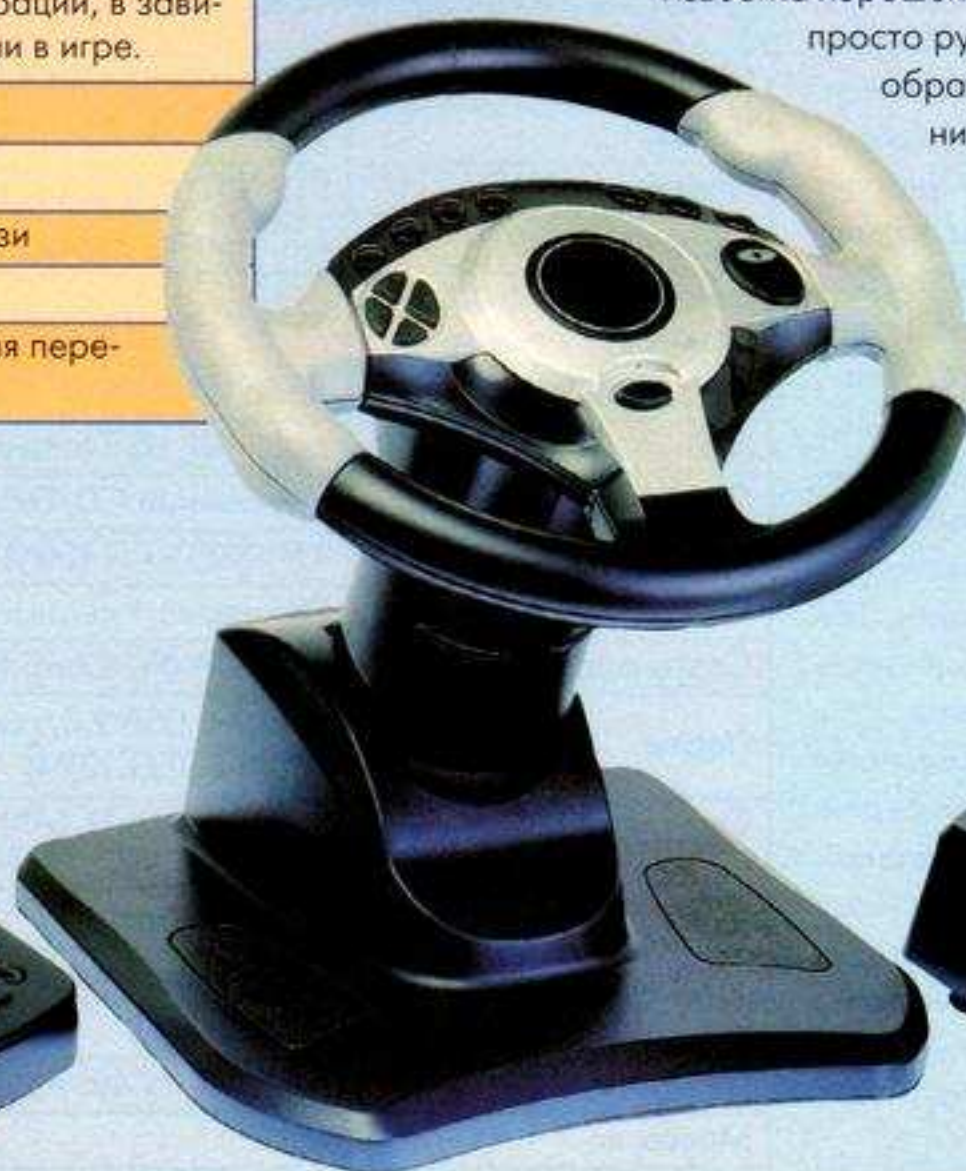
СПЕЦИФИКАЦИИ

Особенности	Аналоговое управление рулем, педалями, четырехпозиционной ручкой переключения скоростей и ручным тормозом. Регулируемая рулевая колонка. Отдельный модуль для ручного тормоза и ручки переключения скоростей. Руль автомобильного типа. Два режима вибрации, в зависимости от текущей ситуации в игре.
Интерфейс	USB
Крепления	присоски
Вибрация	по протоколу обратной связи
Количество кнопок	12
Комплектация	Педали. Ручка переключения передач. Ручной тормоз

Этот отличный руль, к счастью, не подтверждает распространенное мнение о невысоком качестве китайской продукции. В России он продается под

торговой маркой компании "Диалог", которая, кроме всего прочего, известна хорошей стереоакустикой. GW-301 — не просто руль, но руль со знаком качества, обратной отдачей и показательно низкой ценой.

Что?	джойстик типа "руль"
Почему?	дешево и сердито
Сколько?	\$49,50
Где?	www.nix.ru





НОУТБУК ДЛЯ ГЕЙМЕРА - 2

Тестирование ноутбука MaxSelect Expert 850E в игровых приложениях

Дядя Федор

Мы вновь возвращаемся к теме мобильного гейминга. Пробная статья-эксперимент в №11 (74) за 2003 год, к нашему удивлению, вызвала бурный интерес у читателей. Как оказалось, многие российские геймеры, несмотря на скромный достаток, отнюдь не празднично интересуются покупкой ноутбука — в частности, именно для игр. Потому мы решили продолжить нашу «мобильную» эпопею и сегодня представляем вам альтернативный вариант портативной мультимедийной станции — MaxSelect Expert 850E. Говоря об «альтернативности», мы проводим параллели с нашим предыдущим тестированием, где была рассмотрена модель MaxSelect TravelBook M5Wide. Если TravelBook — это легкий компактный ноутбук с долгим временем работы от батарей, то Expert — тяжелая и ультрапроизводительная замена настольному ПК со всеми прилагающимися последствиями. Первый основан на скромном GeForce FX5200 Go от NVIDIA, второй — на могучем Mobility Radeon 9600 (M10) от ATI.

ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Дежа вю. В собственности редакции находится предыдущая модель линейки Expert, маркированная как MaxSelect Expert 850 (без буквы «E»). Рассматриваемый ноутбук на первый взгляд выглядит абсолютно идентично. Тот же корпус. Тот же экран и клавиатурная панель. Отличия можно найти только при детальном рассмотрении — и то если вы уже знакомы с продукцией компании MaxSelect. В частности, мы отметили, что две главные проблемы, в свое время вызвавшие у нас нарекания, решены. Во-первых — клавиатура. Теперь на ней можно печатать комфортно. Пробел вдавливается плавно и реагирует на нажатия по всей поверхности. Ожесточенно долбить по не срабатывающим кнопкам больше не надо. Во-вторых, ножки. Ранее они были выдвижными, делались из плохой пластмассы и мгновенно ломались. Теперь ножки приклеены, и, судя по нашей силовой проверке, испортить их будет нелегко.

Внешний вид традиционен для серьезного имиджа фирменной макселектовской серии «Замена настольного ПК». Матовый черный корпус с серебристой каймой и серебристыми же кнопками на боковой передней панели. Последние нужны для управления автономным CD-плеером. Чтобы прослушать любимый диск, вам совсем не обязательно включать ноутбук и открывать экранную панель.



КОМПЛЕКТАЦИЯ

Комплект поставки стандартный. Сам ноутбук, блок питания, компакт-диски с драйверами и программным обеспечением для записи CD-R/CD-RW. Также в наличии кабель для соединения модема с телефонной сетью.

Главные козыри Expert 850E — мощный графический адаптер и настольная версия процессора Pentium 4. Вдвоем эти микросхемки способны легко «скушать» аккумулятор любой произвольной мощности. С другой стороны, только полноценное, не кастрированное в угоду

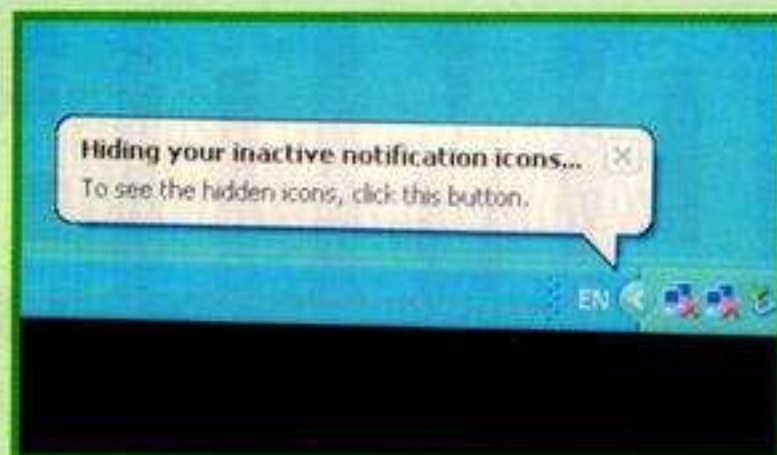
электропотреблению процессорное ядро способно предложить пользователю бескомпромиссную — максимальную — производительность. В этой же связи упомянем немалый вес ноутбука. Главная его тяжеловесная составляющая — это 6450 мА/ч-аккумулятор. Несмотря на такую серьезную емкостную характеристику, по уже упомянутой причине максимальное время работы не превышает 60 минут.

Для вящей наглядности приведем точную конфигурацию протестированной нами системы.

Процессор	Intel Pentium 4 2800 МГц (FSB 800 МГц, Hyper Threading)
Чипсет	SIS 648FX + SIS 963B1
Память	512 Мб DDR 400 (2x SO-DIMM)
Видеосистема	ATI Mobility Radeon 9600 (M10), AGP 8x, 128 Мб DDR
Выход на внешний монитор/TV-выход	есть/есть
Жесткий диск (HDD)	60 Гб (5400rpm), UDMA 66/100
FDD	внешний, USB (опция)
Оптический накопитель	встроенный CD/DVD/DVD+CDRW
ЖК-дисплей	15", SXGA+ (1400*1050 точек)
Клавиатура	88 клавиш + кнопки управления CD-плеером
Слоты расширения	PCMCIA (PC Card) Type II x 1, CardBus
Порты	4 порта USB 2.0, параллельный порт (LPT), инфракрасный порт (IrDA), Firewire (IEEE1394)
Сеть/модем	10/100Base-TX LAN / v.90 fax-modem
Звук	AC-97 (Realtek ALC201), 2 колонки, микрофон, оптический S/PDIF, линейный вход
Емкость батареи, Вт/ч	95.5 (14,8 В), 6450 мА/ч
Блок питания	19 В, 4,74 А
Габариты, мм	332 x 281 x 40-45
Масса, кг	3,4

ТЕСТЫ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ

Тестирование проводилось с помощью пакета FutureMark 3DMark 2001 и игры Quake III Arena. Для сравнения был задействован редакционный ноутбук-побратим MaxSelect Expert 850 в конфигурации P4 2,8 ГГц (400 МГц FSB)/512 Мб/60 Гб (5400 rpm)/ATI Mobility Radeon 9000, а также настольный ПК самостоятельной сборки — P4 2,8 ГГц (800 МГц FSB)/512 Мб (DDR333)/60 Гб (7200 rpm)/ATI Radeon 9600. Разрешение экрана — 1024x768x32. Операционная система — Windows XP SP1 (Eng). Версия драйвера — 7.90.8. Питание всех принимавших участие в тестировании устройств осуществлялось от электросети.



ное право претендовать на почетное звание "Замена настольного ПК". Доказано и сертифицировано лабораторией "Железного цеха".

МАРКЕТИНГ

Отметим, что на конечную цену положительно влияет факт использования в Expert

850E настольного варианта процессора Pentium 4. Как известно, традиционные процессоры стоят намного дешевле своих мобильных аналогов.

Следуя моде, компания MaxSelect предлагает покупателям самостоятельно подобрать конфигурацию своего будущего ноутбука. Наиболее распространенные комбинации процессор/память/жесткий диск приведены в таблице.

ИТОГИ

Финальный вывод нашего тестирования лаконичен. MaxSelect 850E — это чертовски быстрый ноутбук, идеально подходящий для компьютерных игр. Он тяжел и недолго способен работать от аккумуляторов, однако производитель, красив и многофункционален. Достойная альтернатива громоздкому и несовременному настольному компьютеру.

За предоставленный на тестирование ноутбук MaxSelect Expert 850E благодарим компанию Atlantic Computers (www.atlantic.ru/nb/exp850e.htm)

3DMARK 2001

Тест	MaxSelect Expert 850	Настольный ПК	MaxSelect Expert 850E
Game 1 — Car Chase — High Detail	51,4	60,1	58.7 fps
Game 2 — Dragothic — High Detail	63	91,3	90.7 fps
Game 3 — Lobby — High Detail	57,8	74,7	75.1 fps
Game 4 — Nature	37,1	51,0	50.5 fps

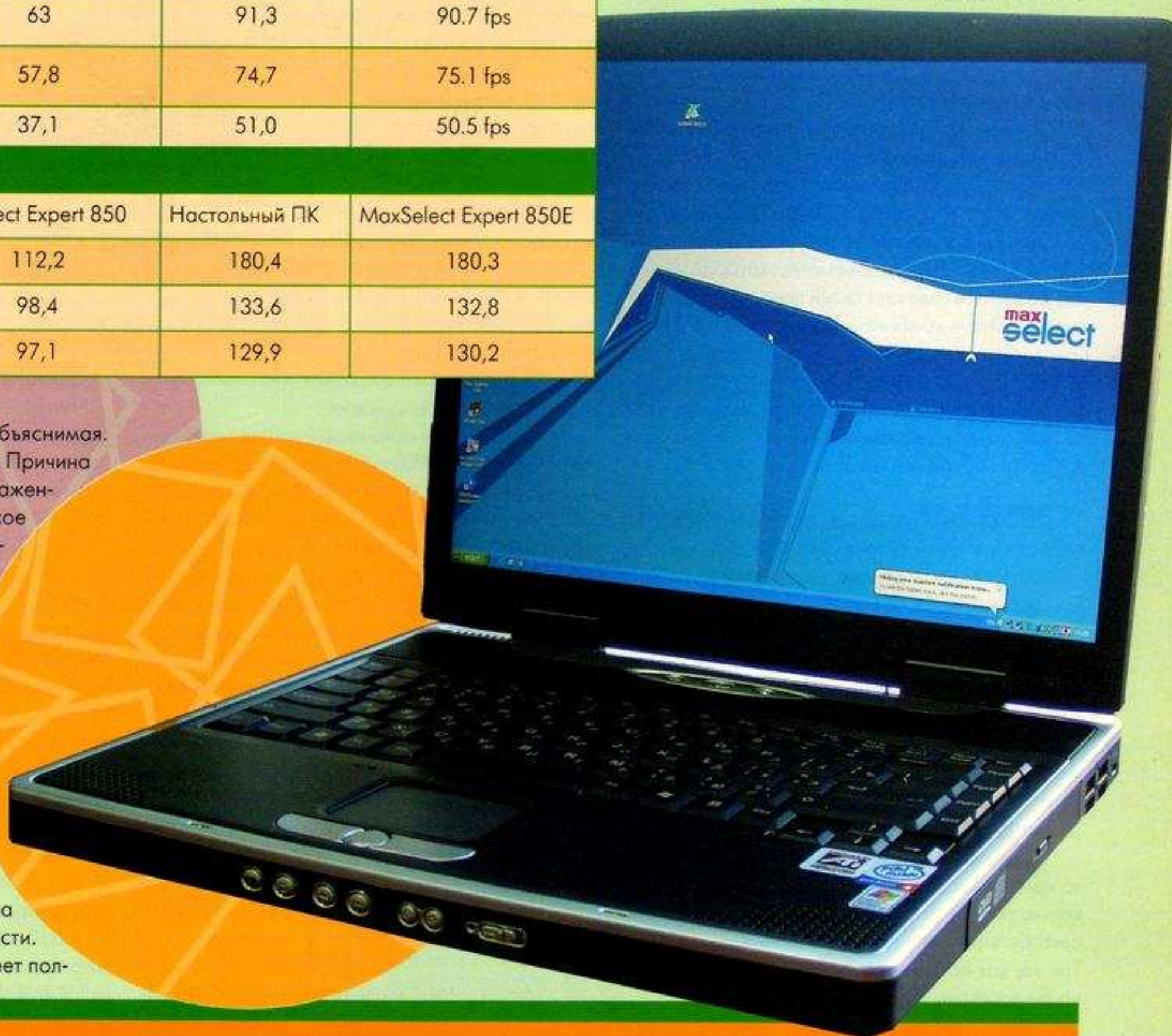
QUAKE III ARENA

Настройки	MaxSelect Expert 850	Настольный ПК	MaxSelect Expert 850E
Normal	112,2	180,4	180,3
Hi	98,4	133,6	132,8
Max	97,1	129,9	130,2

Вот что получилось.

Тенденция четкая и вполне объяснимая. Настольная конфигурация лидирует. Причина тому — быстрый жесткий диск и отлаженная версия драйвера, а также некое минимальное преимущество настольной версии 3D-акселератора над мобильной (хотя в теории при питании от сети оба акселератора должны выдавать идентичный результат). Плюс вносят свои коррективы материнская плата и подсистема памяти.

В затылок нашему самосборному ПК дышит герой сегодняшних исследований — MaxSelect Expert 850E. Разница в производительности настолько мала, что ее вполне можно отнести на счет инструментальной погрешности. Другими словами — наш ноутбук имеет пол-



ПРОЦЕССОР	ПАМЯТЬ	HDD	НАКОПИТЕЛИ	ДОПОЛН.	ЦЕНА
P4-2,6(800)HT	DDR400 256 Мб	(5400rpm)20 Гб	DVD+CDRW	Wlan, Soft	1777\$
P4-2,6(800)HT	DDR400 512 Мб	(5400rpm)40 Гб	DVD+CDRW	Wlan, Soft	1888\$
P4-2,8(800)HT	DDR400 512 Мб	(5400rpm)40 Гб	DVD+CDRW	Wlan, Soft	1949\$
P4-2,8(800)HT	DDR400 512 Мб	(7200rpm)60 Гб	DVD+CDRW	Wlan, Soft	2049\$
P4-2,8(800)HT	DDR400 1024 Мб	(5400rpm)40 Гб	DVD+CDRW	Wlan, Soft	2099\$
P4-2,8(800)HT	DDR400 1024 Мб	(7200rpm)60 Гб	DVD+CDRW	Wlan, Soft	2222\$
P4-3,2(800)HT	DDR400 512 Мб	(7200rpm)60 Гб	DVD+CDRW	Wlan, Soft	2299\$
P4-3,2(800)HT	DDR400 1024 Мб	(7200rpm)60 Гб	DVD+CDRW	Wlan, Soft	2449\$



КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

SLAME X5M — игровая станция от компании "Слейм"

Дмитрий Станиславский

Представим себе (гипотетически), что вы совсем, ну то есть абсолютно не хотите возиться с бесконечными проводами, платами, интерфейсами и разбираться в преимуществах SiS 648FX перед VIA PT800. Вы просто хотите вложить свой трудовой рубль в компьютер, который позволит запустить последнее достижение игрового строения, вдавить педаль графических настроек в пол и многозначительно взглянуть на друзей, глотающих слюну от зависти.

Сегодня на операционном столе в ожидании сурового вердикта беспристрастных тестеров "Железного раздела" лежит игровая станция SLAME X5M. И пока испытываемый нервничает за дверью, мы прямо сейчас раскроем перед вами карты. Если вам нужен компьютер, который на все сто процентов отвечает своей цене, — идите и покупайте. Это — комбинация стиля, качества и производительности в идеальной пропорции.

Тем, кто еще не ушел доставать из-под кровати свинью-копилку, рекомендуется все же ознакомиться с нижеследующим текстом, призванным доказать выдвинутый тезис.

ЭКСТЕРЬЕР

Кто бы что ни говорил о производительности, частоте кадров и объеме оперативной памяти, внешний вид (как и размер) имеет значение. Отбросив все фрейдиистские подтексты, заявляем: у SLAME X5M все в порядке и с экстерьером, и с габаритами. Черный матовый корпус MidiTower Casetek CK-1016-2A, несомненно, был создан с одной-единственной целью — вызывать острые приступы зависти всех оттенков у любого разумного существа, находящегося в зоне видимости системного блока.

Еще до начала тестов, расположив пациента на столе, я был готов накинуть ему несколько баллов исключительно за его респектабельный и внушающий доверие вид. Так же, как настоящего джентльмена видно по дорожному галстуку, SLAME X5M характеризует корпус.

ВМЕСТО СЕРДЦА — ПЛАМЕННЫЙ МОТОР

Заглянем, однако, под модные черные панели и посмотрим — что, собственно, происходит внутри.

А там вместо сердца пульсирует Intel Pentium 4 2.4 ГГц с 512 Кб кэша на борту и 800-мегагерцовой шиной. То есть фактически X5M снабжен одним из лучших на сегодняшний день процессоров в категории цена/производительность. К слову сказать, "камень" обдувается ку-

лером Titan TPC-CW7TB, из особенностей которого я бы выделил в первую очередь медный радиатор, а во вторую — малый уровень шума.

Здесь же мы найдем 512 мегабайт DDR-памяти от Hynix. Это, конечно, не астрономическая цифра, но — идеальная для баланса цена/производительность (вы убедитесь в этом, дочитав наш обзор до конца). Кстати, инженеры Hynix активно сотрудничают с отделом сертификации Intel. Наряду с именитыми Samsung, Infineon и Elpida модули этой компании прошли тесты на совместимость со всеми последними чипсетами платформы Socket 478. Таким образом, за надежность и безглючность подсистемы готовы ответить не только сборщики компании Slame, но и дяди из корпорации Intel.

К получившейся комбинации добавьте хиты сезона: GeForce FX 5900 с ТВ-выходом, 80-гигабайтный IDE-винчестер Western Digital, дорогой DVD-ROM 16x/48x от Plextor, — и вы получите отменную, более чем приемлемую для любых компьютерных игр конфигурацию. Все вышеперечисленное счастье расположено на материнской плате Albatron PX865PE, построенной, как ясно из названия, на наборе системной логики i865PE. По секрету — это одна из тех милых сердцу оверклокера плат, что легко можно переделать в i875P. Так что при наличии некоей смелости (компания не отвечает за последствия экспериментов) вы можете значительно увеличить производительность своего компьютера (читайте статью "Мануальная РАТология" в августовском номере за 2003 г.).

В комплект с собственно системным блоком входят радиомышь и радиоклавиатура от A4-Tech.

Помимо некоторых сомнительных новаторств, о которых ниже, стоит также отметить ультра-футуристический дизайн комплекта. Стоит в одну руку взять мыш, а другую положить на клавиатуру — моментально ощуща-

ешь себя персонажем свежего голливудского sci-fi боевика.

Инженеры компании A4-Tech, однако, пошли на смелый шаг, перенесли правую часть (циферблат плюс кнопки PrintScr, Scroll Lock и Pause) стандартной QWERTY-клавиатуры в левую область кнопочного набора. Удобство, надо сказать, поначалу сомнительное, однако приносившись, вы будете готовы простить подобные новации за один лишь футуристический дизайн. Оптическая радиомышь не вызывает сомнений в собственном удобстве и сидит в руке так, как будто вы с ней родились.



Футуристическая клавиатура от A4-Tech

ТЕСТЫ

Теперь — непосредственно об испытаниях. Мы проверяли пациента на прочность при помощи трех главных индустриальных benchmark-игр (Return to Castle Wolfenstein, Unreal Tournament 2003 и Unreal II: Awakening) в разрешении 1024x768x32 со всеми графическими настройками, выставленными на максимум.

Беспристрастные цифры — к вашим услугам.

ИГРА	RTCW	UT 2003	UNREAL II
fps	111	76,09	62,8

Как видите, наиболее технологичная из этих трех игр, Unreal II, демонстрирует более чем адекватные fps при максимальных настройках.

ФИНАЛ

Все это геймерское счастье стоит на данный момент \$1040. Что для компьютера, в конфигурации которого есть такие сочетания, как GeForce FX, 80 Гб и 2,4 ГГц, мягко говоря, недорого. Плюс к системе прилагается лицензионная WinXP.

SLAME X5M — это идеальное соотношение затрат/производительности. Плюс — важную роль, несомненно, играет приятный глазу дизайн. Черный матовый корпус в сочетании с футуристической клавиатурой срабатывают безотказно: все без исключения случайные посетители "Железного цеха", заведя стоящий на столе X5M, начинали наперебой размахивать руками, причитая и хищно кружить вокруг модного системного блока. Рекомендуется всем геймерам, для которых стиль и производительность неразделимы. ■



SLAME X5M от компании "Слейм"

Выражаем благодарность компании Slame (www.computer-online.ru) за предоставленное оборудование.

ЖЕСТОКИЕ ЗВЕЗДЫ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

Сражайтесь и путешествуйте в
космической саге от разработчиков
«Команч 4» и DELTA FORCE

КОМАНЧ 4

DELTA FORCE
ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Дядя Федор и Ко

Поговорим о распродажах. О новом явлении в мире компьютерной техники и одновременно о понятии, которое давно известно под другим именем. Если, к примеру, вы — человек, который внимательно следит за модой и предпочитает одеваться современно и недорого, то для вас, скорее всего, термин "распродажа" означает сезонное снижение цен. Как правило, удешевлению подвергается весь ассортимент товара. Мышление и ассоциативный ряд розничных компьютерных продавцов несколько сложнее. Когда в прайс-листе крупной "железячной" компании появляется пункт "Распродажа" (или по-английски — **sale**), то это может означать, что:

а) реализации подвергся "неприкосновенный" запас бывших в употреблении комплектующих; оные могли быть получены на реализацию от благодарных клиентов, взлывавших апгрейда, или, как вариант, являются расходной собственностью компании;

б) на складе имеется некий мертвый груз железа, продать которые не удастся некий продолжительный период времени; менеджеры решают снизить цену и продать "хоть за что-то" устаревшие комплектующие;

в) для привлечения покупателей цены на некое новое оборудование — популярное и не очень — снижены; как правило, критерием дешевизны берутся оптовые цены;

г) дабы немного подшутить над клиентами, компания навешивает ярлыки "Распродажа! На 50% де-

шевле!" на все свои товары; цены не меняются; менеджеры по продажам объясняют потенциальным покупателям, что "вчера эта штука стоила намного дороже!";

д) все перечисленные случаи в любых комбинациях.

Как видно, слово "распродажа" имеет массу значений и интерпретаций. Из них наиболее лояльными к конечному покупателю являются варианты (а) и (б). В первую очередь потому, что при некотором везении и правильном подходе вам представляется уникальный шанс собрать практически за бесценок вполне приличный компьютер. В частности, наша неутомимая лаборатория решила самостоятельно пройтись по одной из популярных распродаж в компании "ОЛДИ" (www.aldi.ru). Что из этого получилось, подробно описано в категории "Куплено по случаю" в новой конфигурации "Хит распродаж". Если же вкратце, то основная идея — это использование первой модели процессора **Pentium 4** с разъемом **Socket 423**. Благодаря тому, что компания **Intel** в

КАТЕГОРИЯ КУПЛЕНО ПО СЛУЧАЮ

ХИТ РАСПРОДАЖ

AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: ASUS P4T (Socket 423, i850, ATA100, ATX)	\$25
Процессор: Intel Pentium 4 1500E (256к, 400 МГц, Socket 423)	\$35
Охлаждение: NW1B+ (Socket 478, Ball)	\$3
ОЗУ: 256 Мб RDRAM PC800	\$50
HDD: 20.4 Гб Fujitsu MPG3204AT (ATA100)	\$35
Видеоплата: 128 Мб NONAME ATI Radeon 9200 (DDR, 128 бит, TV-Out, DVI, OEM)	\$71
Дисковод 1: CD-ROM 52-sp Creative INFRA (с пультом ДУ)	\$15
Дисковод 2: 1,44 Мб 3,5" SONY	\$9
Корпус: Блок питания 250 Вт ATX	\$9
Монитор: 15" ViewSonic 15GS	\$100
Звуковая плата: NONAME PCI Sound (ESS1869 3D)	\$4
Итого:	\$356

свое время объявила всеобщее переселение на **Socket 478**, многие товарищи поспешили избавиться от враз устаревших материнских плат и чипов. Что интересно, разница в производительности между 478 и 423 — минимальна и в игровых приложениях практически не заметна. При этом, как видно из таблицы, при некотором тщании можно отыскать вполне приличный экземпляр камня всего за 35 баксов.

Само собой, не обошлось и без приключений. В прайс-листе компании "ОЛДИ" не удалось обнаружить полный комплект для сборки системного блока,

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: DFI AD77 (Socket A, VIA KT400, DDR, AGP8x, Sound, ATA133, ATX, Retail)	\$59
Процессор: AMD A-XP (3D) 1900+ (266 МГц, Socket A, 1470 МГц)	\$54
Охлаждение: Thermalake Volcano 6 Cu (Socket A, Socket 370, до 2 ГГц)	\$7,5
ОЗУ: NCP DDR 256 Мб (PC-2700, 166 МГц/333 Мб/с)	\$39
HDD: 40,0 Гб Samsung SV0412H SpinPoint V60 (5400 об./мин)	\$56
Видеоплата: 64 Мб NONAME AGP8X GeForce4 MX-440 DDR (128 бит) TV-Out	\$44
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$23
Дисковод 2: 1,44 Мб 3,5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250 Вт, P4, ATX)	\$27
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60 Гц, TCO95)	\$104
Колонки: Dialog M-691bc 120 Вт	\$6

Итого: \$428,5

Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512 Мб (PC-2700, 166 МГц/333 Мб/с)	+\$38
Опция 2: звуковая плата Creative Sound Blaster-128 Digital PCI 4.1 (CT4750)	+\$16
Опция 3: колонки Microlab M200/4.1 Hi-Fi & Home Theater	+\$36
Опция 4: замена видеоплаты на 64 Мб AGP GeForce FX 5200-8x (128 бит, TV-out)	+\$13
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08 USB	+\$10
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Genius Flight 2000 F1	+\$12
Опция 7: джойстик типа "руль+педаль" Диалог GW-301 STREET RACE WINNER II (эффект вибрации, 2 педали, коробка передач, USB)	+\$50
Опция 8: принтер Canon S-200x (струйный, 5 стр./мин, 2880*720dpi, USB2.0, A4)	+\$59
Опция 9: модем Genius GM56PCI-LA (внутренний PCI, Agere/Lucent, v.92) OEM	+\$15

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: Gigabyte GA-8S648L (Socket 478, SiS 648, DDR, AGP8x, Sound, ATA133, Lan, ATX, OEM)	\$57
Процессор: Celeron 2000 Socket 478 (128к, Willamette-128, BOX)	\$69
ОЗУ: NCP DDR 256 Мб (PC-2700, 166 МГц/333 Мб/с)	\$39
HDD: 40,0 Гб Samsung SV0412H SpinPoint V60 (5400 об./мин)	\$56
Видеоплата: 64 Мб NONAME AGP4X GeForce4 MX-440 DDR (128 бит) TV-Out	\$44
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$23
Дисковод 2: 1,44 Мб 3,5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250 Вт, P4, ATX)	\$27
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60 Гц, TCO95)	\$104
Колонки: Dialog M-691bc 120 Вт	\$6

Итого: \$434

Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512 Мб (PC-2700, 166 МГц/333 Мб/с)	+\$38
Опция 2: звуковая плата Creative Sound Blaster-128 Digital PCI 4.1 (CT4750)	+\$16
Опция 3: колонки Microlab M200/4.1 Hi-Fi & Home Theater	+\$36
Опция 4: замена видеоплаты на 64 Мб AGP GeForce FX 5200-8x (128 бит, TV-out)	+\$13
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08 USB	+\$10
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Genius Flight 2000 F1	+\$12
Опция 7: джойстик типа "руль+педаль" Диалог GW-301 STREET RACE WINNER II (эффект вибрации, 2 педали, коробка передач, USB)	+\$50
Опция 8: принтер Canon S-200x (струйный, 5 стр./мин, 2880*720dpi, USB2.0, A4)	+\$59
Опция 9: модем Genius GM56PCI-LA (внутренний PCI, Agere/Lucent, v.92) OEM	+\$15

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: Leadtek K7NCR18D PRO (Socket A, nForce2 Ultra 400, DDR, AGP8x, DD 5.1 Sound, ATA133, LAN, ATX)	\$93
Процессор: AMD Athlon XP 2500+ (512k/333 МГц, Socket A)	\$92
Охлаждение: Glacialtech Igloo 2411 (Socket A/Socket 370, до 2,8 ГГц, 26 dBA)	\$8,5
ОЗУ: NCP 256 М6 DDR SDRAM (PC-2700, 166 МГц/333 М6/с) * 2 штуки	\$78
HDD: 80,0 Гб WD 800BB Caviar HighPerformance (ATA100, 7200 rpm)	\$72
Видеоплата: 128 М6 NONAME ATI Radeon 9200 (DDR, 128 бит, TV-Out, DVI, OEM)	\$71
Дисковод 1: CD-RW Samsung 48x/24x/48x SW-248F (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1,44 М6 3,5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250 Вт, P4, ATX)	\$27
Монитор: 17" LG Flatron F700B	\$175
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
Итого:	\$712,5
Опция 1: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0220, PCI)	+\$32
Опция 2: колонки Microlab X2/5.1 (48 Вт RMS, 5.1, деревянный сабвуфер)	+\$65
Опция 3: замена видеоплаты на 128 М6 NONAME GeForce4 Ti4200-8X (TV-Out)	+\$36
Опция 4: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 5: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FB J1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 6: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 7: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фотопечать, A4)	+\$195
Опция 8: модем USR Modem 56k *5633* (внешний USB, v.92) Retail	+\$51

и нам пришлось отправиться в Мекку всех московских железячников — на Савеловский рынок. Купленный там "по случаю" подержанный жесткий диск честно проработал три часа, после чего перестал определяться в BIOS. Пришлось ехать обратно и предъявлять продавцу журналистские удостоверения. Взяв с нас клятву не печатать номер торгового павильона, коварный купец обменял мертвый хард на другой — тоже подержанный, но живой и рабочий.

Вполне предсказуемо возникли проблемы с модулями типа RDRAM. Прозорливые реселлеры в большинстве своем успели сплавить весь запас непопулярной памяти, и потому найти пункт "256 М6 RDRAM PC800" нам удалось не сразу. Только после трех часов непрерывных телефонных переговоров и посещения пяти интернет-барахолок упорный коллектив "Железного цеха" смог выторговать в одной

маленькой, но очень жадной компании единственный модуль за 50 у.е.

Еще один важный момент — корпус. Его покупку решено было исключить, исходя из опыта нашей тестовой лаборатории. Так как конфигурация частично собрана из подержанных "запчастей" и просто обязана время от времени глючить — счастливому обладателю будет полезно наблюдать функционирование системы, что называется, "вживую". Идея проста. Процессор и остальные платы собираются на материнской плате, которая подключается к блоку питания. Затем любой произвольной железкой закорачиваем контакты Power SW. Компьютер включается — как если бы была нажата кнопка Power. Места на столе такой "стенд" занимать будет немало, плюс периодически потребуются протирать плату спиртом, однако получается очень дешево и чрезвычайно сердито.

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: Evox EP-4PDAI (Socket 478, i865PE, DDR, AGP8x, Sound, SATA, Lan, ATX, Retail)	\$89
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1700E 256k (400 МГц bus) (Int PGA)	\$116
Охлаждение: Glacialtech Igloo 4350 (Socket 478 до 3,2 ГГц, 26 dBA)	\$9,8
ОЗУ: NCP 256 М6 DDR SDRAM (PC-2700, 166 МГц/333 М6/с) * 2 штуки	\$78
HDD: 80,0 Гб WD 800BB Caviar HighPerformance (ATA100, 7200 rpm)	\$72
Видеоплата: 128 М6 NONAME ATI Radeon 9200 (DDR, 128 бит, TV-Out, DVI, OEM)	\$71
Дисковод 1: CD-RW Samsung 48x/24x/48x SW-248F (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1,44 М6 3,5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250 Вт, P4, ATX)	\$27
Монитор: 17" LG Flatron F700B	\$175
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
Итого:	\$733,8
Опция 1: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0220, PCI)	+\$32
Опция 2: колонки Microlab X2/5.1 (48 Вт RMS, 5.1, деревянный сабвуфер)	+\$65
Опция 3: замена видеоплаты на 128 М6 NONAME GeForce4 Ti4200-8X (TV-Out)	+\$36
Опция 4: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 5: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FB J1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 6: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 7: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фотопечать, A4)	+\$195
Опция 8: модем USR Modem 56k (внешний USB, v.92) Retail	+\$51

А теперь об остальных наших комплектациях. В этот раз авторский состав рубрики общим собранием решил, наконец, включить в категорию "Тебя я видел во сне" самый дорогой, но, увы, пока не самый полезный из процессоров компании AMD — Athlon 64 FX. Несмотря на то, что пока задействовать всю мощь данного "камня" не представляется возможным, он объективно является самым передовым техническим решением, альтернативным продукции Intel. Кстати, в конфигурацию для последней мы также внесли изменения, включив новейший ЦПУ Intel Pentium 4 Extreme Edition, подробно о котором рассказано в статье "Внимание: экстрим!" выше по течению рубрики.

Оборудование для экспериментов предоставлено компанией "РиК" (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: Leadtek K8N (Socket 754, nForce3 150, DDR, AGP8x, 5.1 Sound, SATA RAID, IEEE1394, GigaBit LAN, ATX, Retail)	\$146
Процессор: AMD Athlon64 3200+ (Socket 754, BOX)	\$477
ОЗУ: 512 М6 DDR (PC-3500, 200 МГц/430 М6/с) Kingston HyperX (Retail) * 2 штуки	\$306
HDD: 160,0 Гб Seagate Barracuda 7200.7 ST3160023AS (SATA, 7200, 8 М6)	\$149
Видеоплата: 256 М6 Gigabyte GV-R9800 PRO (ATI Radeon 9800 Pro, AGP8x, DVI, TV-Out)	\$523
Дисковод 1: DVD+RW Plextor PX504A 16/10/40x RETAIL	\$304
Дисковод 2: 1,44 М6 3,5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake V2420AE Xaser III 2000 A (420 Вт, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$257
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 ZS PRO Platinum 7.1 (SB0360) Retail Kit	\$238
Монитор: 19" Samsung 191T (SAS) TFT Silver (500:1, 1280x1024, TCO99)	\$804
Итого:	\$3215
Опция 1: колонки Creative Inspire 7.1, 7700 Retail	+\$142
Опция 2: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 3: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 4: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 5: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фотопечать, A4)	+\$445
Опция 6: модем USR Courier 56 V. Everything (внешний, с апгрейдом до v.92) Retail	+\$146

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ intel

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: ASUS P4C800-E Deluxe (Socket 478, i875P, DDR, AGP8x, Sound, SATA RAID, 1394, GB Lan, ATX)	\$195
Процессор: Pentium 4 3200 Extreme (2 М6, Socket 478, 800 МГц FSB, BOX)	\$510
ОЗУ: 512 М6 DDR (PC-3500, 200 МГц/430 М6/с) Kingston HyperX (Retail) * 2 штуки	\$306
HDD: 160,0 Гб Seagate Barracuda 7200.7 ST3160023AS (SATA, 7200, 8 М6)	\$149
Видеоплата: 256 М6 Gigabyte GV-R9800 PRO (ATI Radeon 9800 Pro, AGP8x, DVI, TV-Out)	\$523
Дисковод 1: DVD+RW Plextor PX504A 16/10/40x RETAIL	\$304
Дисковод 2: 1,44 М6 3,5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake V2420AE Xaser III 2000 A (420 Вт, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$257
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 ZS PRO Platinum 7.1 (SB0360) Retail Kit	\$238
Монитор: 19" Samsung 191T (SAS) TFT Silver (500:1, 1280x1024, TCO99)	\$804
Итого:	\$3297
Опция 1: колонки Creative Inspire 7.1, 7700 Retail	+\$142
Опция 2: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 3: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 4: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 5: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фотопечать, A4)	+\$445
Опция 6: модем USR Courier 56 V. Everything (внешний, с апгрейдом до v.92) Retail	+\$146



24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru

Я работаю администратором в одном провинциальном компьютерном клубе. У нас 20 компьютеров и очень часто возникают проблемы. Заканчивается тем, что где-то раз в месяц приходится форматировать один или несколько компьютеров и заново устанавливать систему, игры, софт... Все это занимает очень много времени. Может быть, можно как-то этот процесс автоматизировать? Если это важно, системы на всех компьютерах — Windows 98, компьютеры одинаковые.

Облегчить твою участь поможет один кустарный трюк, которому я в свое время научил Копперфильда. Выбери один "эталонный" компьютер из ассортимента клуба и аккуратно установи на него операционку, а также все необходимые программы. Желательно, чтобы винчестер этого ПК был съемный и его можно было легко подключать к остальным машинкам в сети.

Далее тебе нужно полностью очистить от данных все имеющиеся в клубе жесткие носители информации (исключая, конечно хард с ПК-свиноматки). В идеале желательно, чтобы информация удалялась традиционным путем, без форматирования, и чтобы все винты были разбиты одинаково (то есть на одинаковое число разделов идентичного объема). Вариант с форматированием также возможен — с поправкой на то, что в целях унификации обработать придется все компьютеры сети. Кроме того, каждому дезинфицированному ПК нужно будет привить загрузочную запись с помощью команды `"sys c:"` (предварительно загрузившись с дискеты). Как вариант, форматирование сразу можно производить со специальным ключом `/s (format c: /s)`, что также гарантирует нужный нам результат.

Затем пройдишь по классу, поочередно подключая эталонный винчестер к подотчетным ПК. Необходимо, чтобы все папки и файлы "образа" были скопированы на пустые носители. Единственный объект, который не подлежит обязательной депортации, — это файл подкачки (`win386.swp`).

Важно понять, что все подопытные компьютеры уже укомплектованы загрузочной записью, так как она либо осталась от предыдущей копии ОС, либо была перенесена нами с помощью команды `sys`. Соответственно, после копирования всех файлов и перезагрузки компьютер без проблем запустит Windows 98. Так как "железо" компьютеров одинаковое, единственное, что надо будет сделать в заключение процедуры — это отконфигурировать каждый компьютер в соответствии с настройками сети (IP-адрес и т.д.).

Учи, что вышеуказанный финт работает только с Windows 9x. С Windows 2000 и WinXP все намного сложнее.

В папке Windows периодически появляются файлы типа ffe44dd {CE72B0E0-B3BE-11D7-873F-9090E8746270}.tmp, все они имеют размер 0. Несмотря на то, что я их удалял, они все время появляются. Расскажи, пожалуйста, что это за файлы и на кой они нужны? Можно их удалить?

Это временные файлы-"пустышки", в которые система сохраняет всякую нужную только на определенный период времени информацию. Обычно виндоуз подчищает за собой подобные кракозябры, но иногда она это делать банально забывает. По условной спецификации MS Windows любой файл с расширением `tmp` (от английского temporary — "временный") подлежит удалению. Если файл не используется системой, его можно удалить. Если же используется, то тоже ничего страшного — система просто не даст его удалить и напишет, что файл заблокирован.

Если тебя раздражает обилие временных "тэмпэшников", то просто пропиши в командном файле `autoexec.bat`, который находится в корне загрузочного логического диска, строчку `del c:\Windows\*.tmp`. Тогда все файлы-временники будут автоматически удаляться при старте системы. Если Windows у тебя установлена в другую папку, измени путь соответственно.

Есть ли программа, с помощью которой можно проследить обращения других программ к файлам на диске? Вообще, как можно следить — какая программа что куда пишет и читает?

Применительно к семейству Windows ничего технически сложного в подобном слежении нет. Ибо такова внутренняя — "событийно-ориентированная" — архитектура ОС от Microsoft. Любое изменение состояния ядра — или, по терминологии программистов, "событие" — влечет за собой некий отклик, или "сообщение". К примеру, встроенный в ПК таймер с периодичностью в 1/12 секунды генерирует событие. Пользовательская программа получает сообщение о том, что событие свершилось, и может отреагировать на него каким-либо образом — например, отобразив на экране сообщение "Сейчас все зависнет!!!" (не пытайтесь повторить это дома!).

Само собой, к событиям также относятся и все обращения программ к файловой системе. То есть для реализации процедуры слежения достаточно правильно расшифровать соответствующий поток сообщений. Помогут нам в этом нелегком деле две утилиты: `FileMon` и `RegMon`. Первая с удовольствием расскажет тебе, какая программа когда и что пыталась получить. Регистрируются не только события записи в файл, но также и чтение из файла, и изменение его атрибутов. Вторая программа делает абсолютно то же самое, но только применительно к системному реестру. Обе утилиты мы выкладываем на наш диск в раздел "По журналу".

Для тех, кто заинтересован в более пристальном — "профессиональном" — слежении за системой, следует обратить внимание на программу `WinSight32`. Она поставляется в составе дистрибутива `Delphi` или `C++ Builder` и предназначена для квалифицированных программистов, которым по долгу службы нужно знать всю подноготную взаимодействия между программами, операционкой и ядром. Рекомендую.

После запуска некоторых игр экран чернеет, и появляется табличка с надписью "Частота превышена"; при этом играет музыка из игры. Перед установкой какой-нибудь игры я боюсь, что после ее запуска опять начнет вылетать эта проклятая табличка. В свойствах ярлыка режим совместимости не помогает. В чем же дело?

Абсолютное большинство игр при первом запуске в целях безопасности устанавливает минимально возможный видеорежим монитора. Обычно это `640x480x16@60`, то есть разрешение `640x480`, глубина цвета 16 бит и частота обновления экрана 60 Гц. В этом режиме способны работать практически все мониторы и видеокарты.

Очень может быть, что ты изначально по неосторожности выставил в игре несовместимый видеорежим. В этом случае попробуй поискать среди файлов, находящихся в папке с игрой, тот, что отвечает за настройки. Как вариант, его расширение может выглядеть как `ini` или `cfg`.

Если ничего похожего ты не нашел, то просто деинсталируй игру с помощью стандартной процедуры, а затем установи ее заново. После того как компьютер выдаст тебе сообщение "Программа успешно удалена" (или что-то в этом роде), проверь, убита ли папка, где все это время проживала строптивая игрулина. Может статься, что там все еще лежат нетронутыми те самые искомые файлы конфигурации, и при последующей установке "поверх" мы вновь вернемся к тому же плачевному результату. После правильной, чистой переустановки все настройки должны сброситься на значения "по умолчанию".

Также проблема может таиться в устройстве твоего дисплея. Так, если он принадлежит к славному семейству "жидкокристаллических", то все объясняется достаточно просто. Разрешение в ЖК-мониторах является изначально заложенной характеристикой, определяемой типом используемой матрицы. При этом имеется возможность изменять разрешение экрана в некоем малом диапазоне с помощью масштабирования. Если используемое игрой разрешение не входит в список поддерживаемых или если она пытается установить не реальную для ЖК-матрицы частоту обновления экрана, то происходит описанная в вопросе катавасия. Вылечить ее я рекомендовал бы покупкой нового монитора.

Моя жизнь загублена, и всему виной — проклятая клавиатура! За годы совсем не безупречной службы она обзавелась собственным мнением и титанической вредностью — научилась сама на себя жать и частенько добавляет интересные “комбо” в любимые игры. Так, например, часто западает клавиша “вправо”. Что делать, когда денег на новую Клаву нет?

Описанные проблемы характерны для класса пленочных клавиатур. Именно они, по общему признанию, являются самыми подлыми друзьями безденежного геймера. Вылечить такую “Клаву”, тем не менее, просто.

Вооружись крестовой отверткой и положи клавиатуру клавишами вниз на какую-нибудь подставку, только так, чтобы клавиши не соприкасались с поверхностью и свободно “провисали”. Лучшей подставкой после долгих экспериментов в редакционной лаборатории были признаны собственные коленки. Главное — обеспечить всей этой конструкции устойчивость. Отверни все винты на корпусе и аккуратно сними крышку клавиатуры. Сними резиновую накладку рядом с микросхемой, а затем все три слоя контактного пластика. Посмотри, есть ли прямая досягаемость между контактами кнопки “вправо” на верхней и нижней пленках. Если с пленками все нормально и они выглядят относительно чисто, переходи к следующей части нашей операции. Сними с обратной стороны кнопки маленький пластиковый волан. Именно он чаще всего и является причиной проблемы, так как с годами имеет свойство “сморщиваться”, вызывая провисание клавиши. Как вариант, на его место можно поставить волан от какой-нибудь малоиспользуемой клавиши, например от Scroll Lock. Чтобы осиротевшая кнопка при этом не закоротилась, проложи между двумя ее родными контактами на верхней и нижней пленке кусок скотча или просто бумажки. После всего этого собери клавиатуру в обратном порядке и наслаждайся комфортной работой до следующей поломки!

Я недавно собрал компьютер: Pentium 4 2,4 ГГц (400 МГц шина), оперативка 512 Мб, видеокарта Radeon 9500 128 Мб. А на работе меня “осчастливили”: сказали, что DirectX 9 на моем компьютере работать не будет, потому что шина 400 МГц, а надо было ставить хотя бы 533 МГц. Хотя я думал, что это зависит от видеокарты. Не могли бы вы объяснить это? Хочется услышать мнение профессионала.

Мнение профессионала и мое вместе с ним таково: не слушай своих сослуживцев! Судя по всему, они хорошего не посоветуют. DirectX 9 — это пакет универсальных библиотек и драйверов. По спецификации он должен работать на любых системах. Любых, конечно, с некоторыми оговорками. Например, на видеокартах без акселератора (S3 Trio и еще более ранние модели) не будет задействован модуль Direct3D (отвечает за трехмерную графику), только DirectDraw (отвечает за двухмерную графику). Также теоретически могут возникнуть проблемы, если железо (материнская плата, видеокарта) сделано раньше 94-го года.

Кстати, прими к сведению еще одну интересную особенность DirectX: в любую версию включены режимы совместимости со всеми предыдущими версиями. Например, если железо или программа не поддерживает некоторые возможности DirectX 9, то для такой системы будет автоматически использован интерфейс DirectX 8, и далее по нисходящей.

Что касается конкретно возможностей девятой версии пакета, то часть из них (умное освещение, хитрые шейдеры и т.д.) аппаратно реализована только в последних моделях видеокарт от ATI и NVIDIA (линейка GeForce FX). Твоя плата в счастливый список попадает.

Обмен опытом

Горячев

Наш постоянный читатель JIKI в очередной раз порадовал редакцию целой пачкой архиполезных советов. Все они были испытаны на прочность в тестовой лаборатории, после чего признаны полностью работоспособными и архиважными к применению.

Совет №1

Если вам нужно удалить запись об установленной программе из списка программ (панель управления->Установка и удаление программ), скажем, в том случае, если программа уже физически удалена, а запись о ней все еще почему-то жива, — то копайте здесь: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall. Кстати, ежемесячная проверка папки Program Files на остатки удаленных программ (пустые директории или директории деинсталлированных утилит) тоже не помешает.

Совет №2

Если вас бесит тот факт, что у вас все время происходит переход на сайт www.internet-optimizer.com (или другой такой же наглый ресурс), удалите все ненужное из папки Windows\Downloaded Program Files (особенно MulDist\MultiDist), затем все из Program files\dialers. Из известных мне заподознок в эту папку ставятся MulDist и еще одна, которая создает подключение удаленного доступа по телефону 555-12-12 и запускает его. В финале почистите кэш своего браузера (запустите Internet Explorer, меню Сервис->Свойства обозревателя->закладка Общие->раздел Временные файлы Интернета->кнопка Удалить файлы).

The Original
INTERNET OPTIMIZER
EXPERIENCE THE WEB AS IT WAS MEANT TO BE!

ENHANCE YOUR
INTERNET SURFING!

YOU WON'T BELIEVE YOUR EYES!



Мне срочно потребовалось распотрошить пару заставочек на картинках. Одна из них имеет расширение scr, а другая — exe. Не подскажете, как это сделать?

Если заставка просто показывает картинки и применяет к ним какие-то эффекты, то она, скорее всего, хранит их в своих ресурсах — то есть внутри файла. Внешние файлы данных — то есть файлы помимо исполняемого scr или exe в случае заставки — вещь неслыханная.

С точки зрения формата файлов между scr и exe нет никакой разницы. Поэтому для их потрошения применяем стандартные редакторы ресурсов. На наших прошлых компактках выкладывалось колоссальное количество разнообразных редакторов, начиная от компактного ResThief и кончая мощнейшим Restorator. Вооружайся любым из них — и в путь!



Совет №3

Если вам надоел стандартный экран приветствия Windows XP и у вас есть опыт работы с любым редактором ресурсов (я предпочитаю ExeScope), рекомендую отредактировать ресурсы файла Windows\System32\Logonui.exe. Отмечу также, что с пары сайтов (типа www.themexp.org) можно скачать готовые и весьма неплохие загрузки; но поскольку в них содержатся строковые ресурсы на английском языке, для русскоязычной версии Windows они не совсем подходят. Это недоразумение опять же легко поправить, вооружившись тем же самым редактором ресурсов.

ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

PLAYLISTISM: НОВАЯ ФОРМА
ДИСКРИМИНАЦИИ ОТ APPLEПРЕДМЕТ КЛАССОВЫХ РАЗДОРОВ:
ITUNES ОТ APPLE

Ко всевозможным существующим в языке "измам" добавился, пожалуй, самый неординарный — плейлистизм (playlistism, от англ. playlist). Благодаря новомодному медиа-проигрывателю iTunes от Apple вы можете просматривать плейлисты всех, кто находится в одной с вами локальной сети (при условии, что они используют в качестве mp3-плеера именно эту программу).

На Западе, где LAN установлены чуть ли не в каждом доме, главным критерием оценки человека стал... его плейлист! Теперь достаточно пробежать глазами по списку треков, которые вы сейчас слушаете, чтобы вынести суждение о личности. Забудьте про стильные рубашки и джинсы от модных брендов и загляните в свою музыкальную папку: теперь она — ваше лицо.

В итоге процесс составления плейлиста превратился в скрупулезное моделирование собственной персоны. Студенты в панике удаляют старый пост-панк, опасаясь за свою репутацию. Несмотря на то, что для России подобные реалии пока возможны лишь в рамках отдельных офисов, настоятельно рекомендуем обратить внимание на свой музыкальный вкус. Возможно, именно по нему вас будут оценивать в самое ближайшее время.

PHOTOSHOP CS:
НЕ ПУТАТЬ С COUNTER-STRIKE!

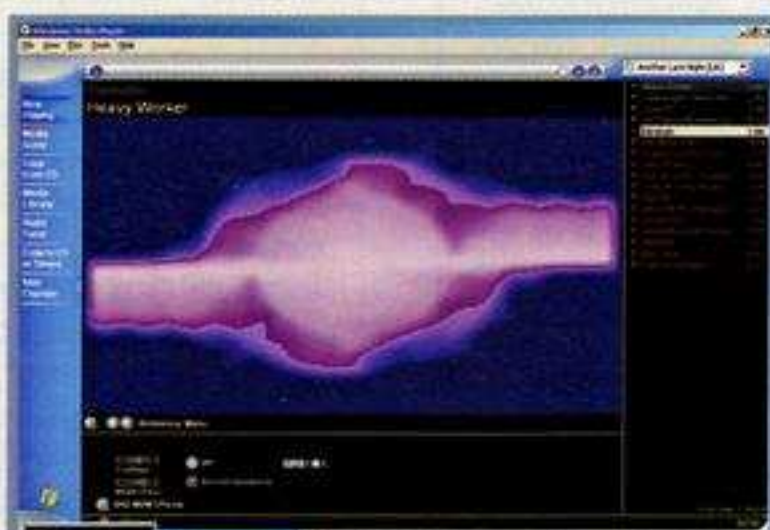
Название новой версии самого популярного в мире графического редактора вызвало бурю восторга у дизайнеров. Они уже дружно перекрестили Photoshop CS в Photoshop Unreal, Photoshop Doom и, разумеется, Photoshop Half-Life.

Помимо про-геймерского названия, Photoshop CS обладает рядом внушительных и не очень нововведений. Среди них особенно выделяется расширенный и всячески улучшенный file browser, который уже собрал бурные овации в седьмой версии. Фактически Adobe встроила в программу настоящий менеджер картинок с возможностью сортировки, предпросмотра и поиска. Здесь же — прямое взаимодействие с цифровыми камерами (народные умельцы и любители превратить фотографию родной бабушки в форменное непотребство — не проходите мимо!), интеграция с Macromedia Flash (дизайнеры заходятся в ритуальном танце) и автоматическая коррекция светотени (туристы, ликуйте! Теперь ваши фотографии из разных стран рискнут выглядеть профессионально).

3D MAX 6 НА ПОДХОДЕ

К моменту выхода этого номера новая версия всенародно любимого трехмерного редактора уже должна лежать на прилавках. Главной новостью, помимо тонны всевозможных нововведений и улучшений, является интеграция лучшего на сегодняшний день рендера для 3D Max: отныне и навсегда любимец публики Vray станет неотъемлемой частью пакета. Шапки в воздух!

MICROSOFT ГРОЗИТ СУД. ОПЯТЬ

ПРИЧИНА СУДЕБНЫХ РАЗБИРАТЕЛЬСТВ,
WINDOWS MEDIA PLAYER

Европейский союз грозит Майкрософту кровавой расправой — по их данным, последняя версия Windows XP опять душит конкурентов в колыбели. Речь в очередной раз пойдет о пресловутом Windows Media Player — комиссия требует исключить программу из поставки ОС, поскольку наличие столь мощного медиа-проигрывателя ставит под вопрос приобретение аналогичных продуктов у сторонних производителей.

NERO 6 СТУЧИТСЯ В ДВЕРЬ



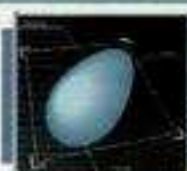
НОВЫЙ ИНТЕРФЕЙС NERO 6

Когда пишутся эти строки, в свободном доступе по адресу www.nero.com находится бета-версия одного из самых популярных на сегодняшний день наборов программ для записи CD/DVD. Однако к моменту выхода журнала шестая версия Nero, скорее всего, уже начнет штурмовать рынок. В этом ей обещают помочь новый универсальный интерфейс, поддержка внешних устройств (например, USB-приводов) и море прикладных функций.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

ADOBE PHOTOSHOP

Практически любому человеку, работавшему в "Фотошопе", должна быть знакома ситуация: у вас открыто пять окон, а в шестом вы планируете применить очередной фильтр. И тут — о ужас! — Photoshop лаконично сообщает, что он,



EASTER EGG

ADOBE PHOTOSHOP 7.0

Широко распространенная в узких дизайнерских кругах шутка. Все мы знаем, что при выборе в меню Help->About вы увидите стандартный splash-screen Photoshop. Однако если отправиться туда же с зажатой комбинацией Ctrl+Alt+Shift, каждая версия программы осчастливит вас своей индивидуальной заставкой.



видите ли, out

of memory. Отчаявшиеся дизайнеры зачастую перегружают компьютер, нарушая тем самым таинство вдохновения. Опытные люди отправляются в меню Edit->Purge, где можно очистить буфер отмены (undo), clipboard и т.п.

WINDOWSXP

Несмотря на все неоспоримые плюсы XP, своими бесконечными напоминаниями она способна довести до состояния раскаленного прикуривателя даже самого

ОТКЛЮЧАЕМ НАДОЕДЛИВЫЕ
СООБЩЕНИЯ В WINXP.

уравновешенного пользователя в мире. Одно из наиболее раздражающих сообщений — предложение отправить отчет Microsoft о том, что та или иная программа только что зависла. Разумеется, ни один человек в здравом уме никакой отчет отправлять не будет. Чтобы раз и навсегда избавиться от этого сообщения, отправляемся в Control Panel, там открываем System, нажимаем Advanced и, наконец, Error reporting. Вуаля! — вы можете отключить надоедливое сообщение для какой-то конкретной программы или для всех сразу.

MICROSOFT OFFICEXP

Далеко не всех приводит в восторг нововведение в Microsoft Office XP, касающееся буфера обмена. Когда вы копируете что-либо в clipboard, MS Office XP тут же выдает раздражающее меню, демонстрирующее его содержимое. Как правило, подобные вещи не только не помогают, но вызывают законное раздражение. Чтобы отключить данную функцию, направляемся в Tools->Options, открываем вкладку Edit и со спокойной душой отключаем Show Paste Options buttons и Show Insert Options buttons. ■

Р2Р: СТАРЫЕ ПЕСНИ О ГЛАВНОМ

Некоторое время назад P2P (Peer to Peer) был одной из самых модных тем в интернете. В то время как **Metallica** и **Napster** звонко хлестали друг друга перчатками по щекам, публика завороченно следила за фронтовыми новостями. В результате этого неравного боя пали смертью храбрых два первопроходца — сначала был натурально замучен до смерти Napster, затем скоростно закрылся его главный и наиболее талантливый преемник, **Audiogalaxy**.

Как обстоит ситуация с бесплатным обменом файлами сегодня? Кто занял место двух главных вождей пролетариата и насколько просто скачать интересующую вас пластинку в сети? Об этом в нашем сегодняшнем обзоре самых способных последователей дела "Напстера".

ЛИРИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

Если по каким-то чудовищным причинам вы вынуждены были провести последние пару лет в звуконепроницаемом бункере и не знаете, что такое P2P, — ниже следующий абзац призван в рекордные сроки восполнить пробел в вашем образовании.

P2P — это термин, обозначающий непосредственный обмен файлами между двумя пользо-

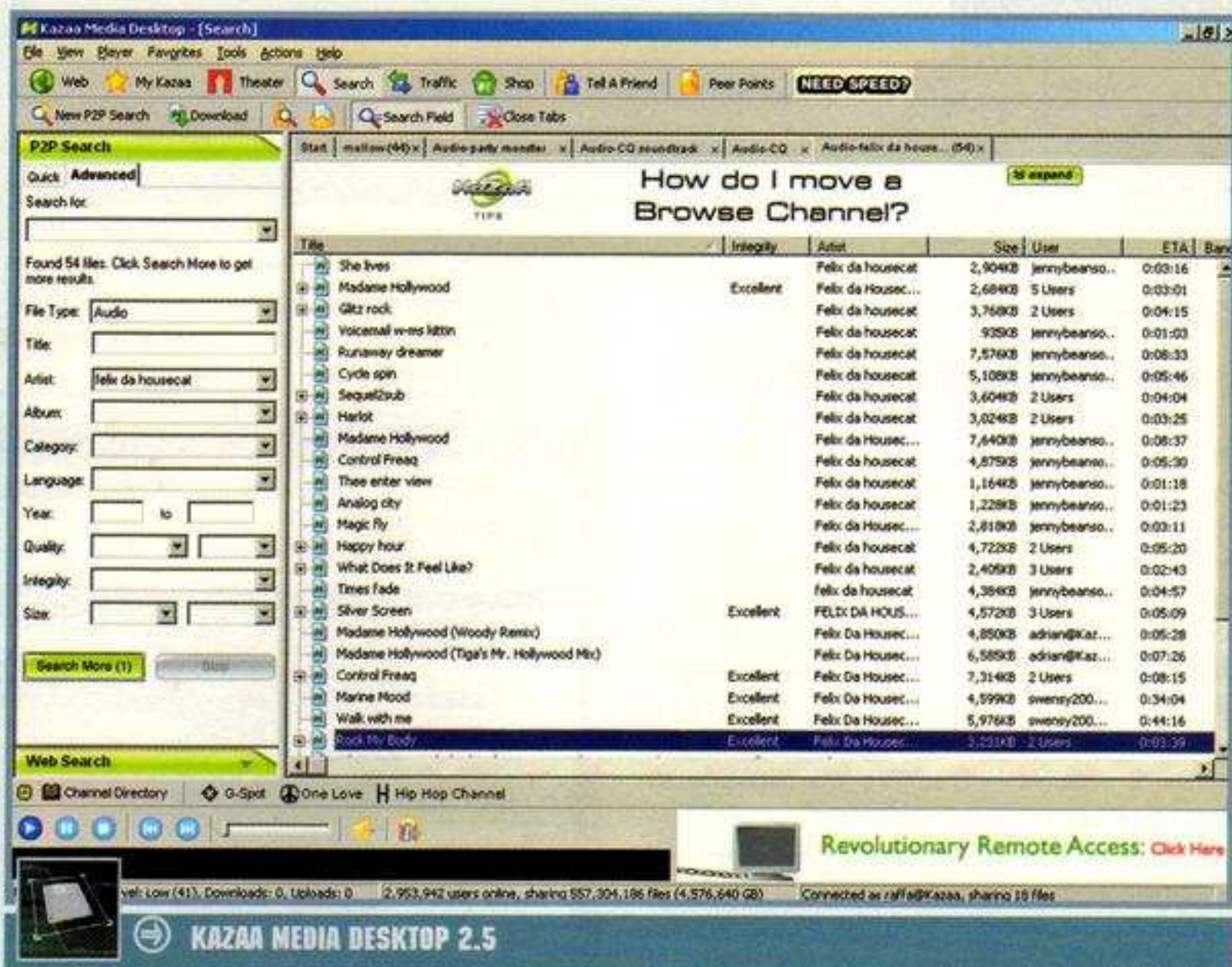
вателями. Изначально под этим процессом подразумевался преимущественно обмен mp3, однако практически все программы нашего сегодняшнего обзора позволяют обмениваться файлами абсолютно любого формата. Сколь бы изыскан ни был ваш вкус, очевидно, что на просторах Сети обязательно есть люди, которые слушают такую же музыку и смотрят такие же фильмы. Найти их, однако, зачастую проблематично. Гораздо проще создать некое сообщество, где зарегистрировавшиеся пользователи смогли бы безнаказанно заглядывать друг другу в коллекции и искать там то, что им нужно. Именно с такой целью, практически на коленке, среди пустых коробок от пиццы, и был создан Napster. Идея прижилась настолько, что через некоторое время численность пользователей программы исчислялась не одним десятком тысяч пользователей. Разумеется, крупные звукозаписываю-

у нас на операционном столе сразу несколько последователей "благородного" дела незаконного распространения mp3- (и не только) файлов.

KAZAA MEDIA DESKTOP

Свежее воплощение одного из старейших P2P-клиентов (решительно непонятно, почему его не прикрыли заодно с "Напстером") является собой монструозное зрелище (см. скриншот), устанавливает вместе с собой на компьютер море всевозможных утилит (преимущественно рекламного содержания) и ко всему прочему безбожно тормозит (что неудивительно — Kazaa работает на ядре Internet Explorer).

Среди преимуществ программы — функции, которыми сейчас, к сожалению, никого не удивишь: докачка, поддержка и автоматический поиск одновременно нескольких источников, а также расширенный поиск (впрочем, эффектив-



ЧТО СЛУЧИЛОСЬ С NAPSTER?

Для тех, кому интересно, что же стало с первопроходцем, — ниже следующий абзац. Беременных детей, женщин и стариков просьба удалиться из зала, ибо вас ждут шокирующие откровения.

Napster, отец-основатель P2P-движения, превратился в насквозь коммерческий (что теоретически совсем неплохо) и абсолютно не интересный с точки зрения музыки (что чудовищно) проект. За модным интерфейсом и кумачовой надписью "It's Back!" (которой встречает вас некогда любимый адрес www.napster.com) скрывается натуральный оскал капитализма. Договорившись с основными звукозаписывающими компаниями, "Напстер" превратился в виртуальный каталог, приложение к вашему походу в магазин. Отныне скачать понравившуюся песню стоит 0,99 центов, т.е. порядка 27 рублей. Все это теоретически не так ужасно — за хорошую музыку в адекватном качестве денег не то чтобы очень жалко.

Но! При попытке отыскать в своих недрах, скажем, Fingathing (архилюбимый европейский хип-хоп с английского лейбла Grand Central Records) Napster закашлялся и промямлил что-то невразумительное, предложив скачать вместо него набившего оскомину DJ Shadow. Таким образом, идею платного P2P можно закопать аккурат рядом с могилой Napster 1.0. Вторая версия некогда любимой программы ничего, кроме ностальгической слезы и фразы "в кого же ты превратился", не вызывает.

Компании не без основания решили, что Napster лишает их трудового рубля. Пока они только возмущались и неодобрительно качали

головой, товарищи из группы **Metallica** открыли военные действия. Хэтфилд и компания натравили на несчастного автора "Напстера"

адвокатов, устроив один из самых громких и некрасивых судебных процессов. В результате Napster прекратил свое существование.

КОРОЛЬ УМЕР — ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ!

Napster в своем первоизданном виде умер, но дело его живет и весьма приятно пахнет. Сегодня

ность последнего вызывает сомнения). Впрочем, самое главное — Kazaa на данный момент собрала под своими знаменами внушительное количество желающих обмениваться информацией. На момент написания этих строк программа гордо сообщает, что в онлайн находится 2 855 750 пользователей, а общая "кормушка" насчитывает 539 407 352 файла. Безусловно, Kazaa — далеко не самый удачный представитель P2P-клиентов. Но на данный момент это одна из наиболее популярных и используемых (на Западе) программ. Поэтому если вы находитесь в поиске какого-либо файла/фильма/диска, в первую очередь имеет смысл установить именно Kazaa Media Desktop.

Желая простимулировать особо активных товарищей, Kazaa совместно с компанией Altnet запустила проект Peer Points, благодаря которому самые щедрые участники, зарабатывая очки на обмене файлами, смогут участвовать в лотерее, получать доступ к VIP-серверам и чуть ли не совершать на заработанные peer points покупки. Насколько все это реально — покажет время, но вместе с peer points manager на ваш компьютер устанавливается какое-то совершенно непечатное количество рекламного непотребства, а от количества бесконечно вылетающих "поп-апов" начинает натурально

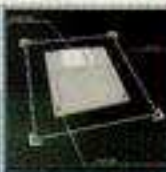


ЗА МОДНЫМ ИНТЕРФЕЙСОМ NAPSTER 2.0 СКРЫВАЕТСЯ ХИЩНЫЙ ОСКАЛ КАПИТАЛИЗМА.

OVERNET

Overnet — принципиально новая P2P-программа от создателей культового eDonkey и главный революционер этого обзора.

Чтобы вы поняли всю серьезность момента — буквально пару слов о теории. Слабым звеном всех напстер-клонов являлось обязательное наличие сервера для их работы и обмена. Закройте сервер — и сервиса не станет! Overnet в буквальном смысле слова переступает через эту технологию, предлагая истинный Peer to Peer: поиск по коллекциям пользователей происходит напрямую, без всяких серверов в роли посредников. Соответственно, при всем желании прикрыть по-



AUDIOGALAXY: НЕДОЛГО МУЗЫКА ИГРАЛА

Audiogalaxy — классический пример взлета и самовозгорания P2P-звезды. Его история началась с проекта www.audiogalaxy.com (который именно по этому адресу живет и здравствует по сей день), призванного продвигать indie-коллективы (от англ. independent — независимый. Например, песни, сыгранные вашими друзьями в арендованном у папы гараже). Пока адвокаты "Металлики" планомерно загоняли иголки под ногти "Напстера", Audiogalaxy без лишней помпы запустили P2P-проект Satellite, который поддерживал столь необходимую на тот момент функцию докачки (resume download) и в рекордные сроки стал всенародным любимчиком.

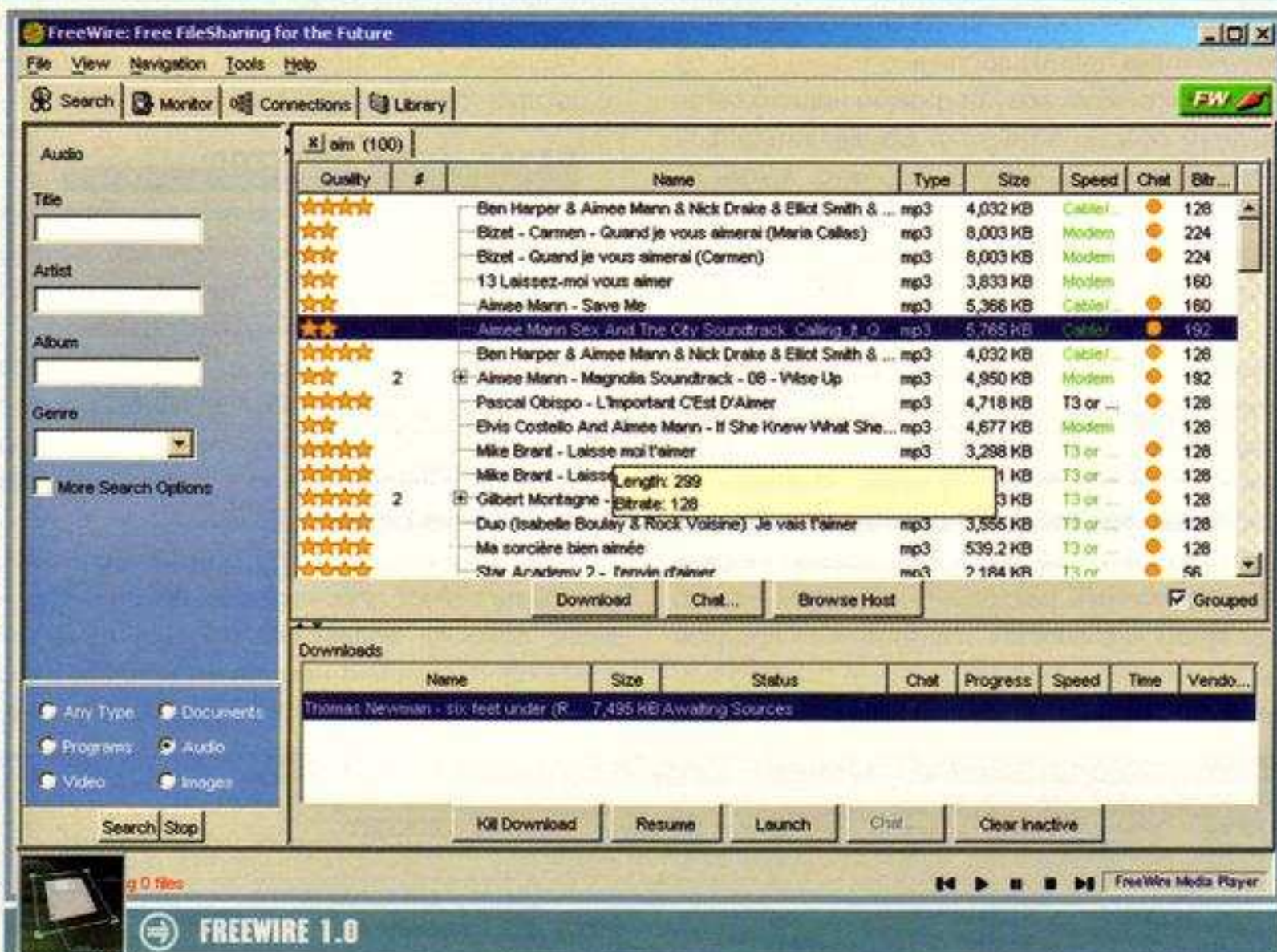
Про "Напстер" забыли, как будто его и не было — беззаботные любители халы вы тоннами сливали украденные из-под подушек продюсеров промо-релизы. Счастью, казалось, не было предела. Довольные Audiogalaxy и не подозревали, что Ассоциация звукозаписывающих компаний уже приготовила для Satellite теплое место в камере пыток международного суда. Кончина проекта свершилась еще быстрее, чем его стремительный взлет — сначала половина песен отказывалась качаться, ссылаясь на "copyright protected"; особо умные боролись с подобными санкциями, намеренно записывая названия песен с ошибками, чтобы их не выкидывал из каталога робот, за что были жестоко наказаны исключением из системы, а после какого-то момента Satellite официально закрыли.

Сегодня на его месте, как и в случае с Napster, красуется звериный оскал капитализма с модными интерфейсом и ежемесячной абонентской платой. Что и требовалось доказать.

добный сервис будет более чем проблематично.

Сюда же аккуратно перекачивал весь джентельменский набор любой уважающей себя P2P-программы плюс подробная статистика (с графиками!) и 860 тысяч пользователей на момент написания статьи (мы имеем дело с версией 0.51). Цифра, разумеется, не астрономическая, но за Overnet — будущее. Поэтому рекомендуем вам встать под его знамена сейчас — потом, возможно, будет уже поздно.

Однозначный герой обзора и наши самые настоятельные рекомендации.



рябить в глазах. Поэтому, прежде чем окунуться с головой в зарабатывание заветных очков, рекомендую основательно подумать.

FREEWIRE

Свеженародившийся P2P-клиент был найден в ходе подготовки материала к этому обзору. Несмотря на претенциозный слоган "Free sharing for the Future", FreeWire вряд ли можно назвать "будущим P2P". В лучшем случае его ждет судьба Audiogalaxy, который из никому не известного клиента превратился в очередное прибежище любителей обмениваться музыкой, после чего попался на глаза Ассоциации звукозаписывающих компаний и скоропостижно закрылся. В худшем — FreeWire уготовано незавидное место на последней парте.

Среди достоинств — небольшой размер, автоматическое отображение id3 tag; разумеется, поддерживается докачка. Для эстетствующих пользователей заготовлены аж три цветовые гаммы (авторы клятвенно обещают больше).

Главным минусом FreeWire является его же технология. Это все тот же принцип клиент-сер-

вер-клиент. Зачем создавать очередной "Напстер", который будет так же легко закрыть, — решительно непонятно. Статистика FreeWire также говорит не в его пользу — 1 074 647 файлов на момент написания этих строк.



RHAPSODY, НОВЫЙ ПРОЕКТ AUDIOGALAXY, НЕ ИМЕЕТ НИЧЕГО ОБЩЕГО С ПОСТУЛАТАМИ НАСТОЯЩЕГО P2P-КЛИЕНТА



OVERNET, ГЕРОЙ ЭТОГО ОБЗОРА

МАЛЕНЬКИЕ
РАДОСТИ THE BAT!ПОЛЕЗНЫЕ И НЕ САМЫЕ ОЧЕВИДНЫЕ
ФУНКЦИИ ВСЕНАРОДНО ЛЮБИМОГО
ПОЧТОВОГО КЛИЕНТА

The Bat!, без преувеличения, один из самых популярных почтовых клиентов на территории России. Как выяснилось из нашего эксклюзивного интервью (если вы еще не — срочно ознакомьтесь!), 28 из 100 пользователей интернета в России выбирают именно эту программу.

Если вы по каким-то причинам еще не обзавелись The Bat! — смело ищите его в сегодняшнем "гвозде номера". А нижеследующий материал поможет вам в изучении не самых очевидных его достоинств.

Давайте сразу определимся. Данный текст предполагает, что вы представляете себе, что такое SMTP, POP3 и где узнать логин и пароль от собственного почтового ящика. Мы не ставим своей целью подробно изучить каждую кнопку — The Bat! посвящены книги (см. энциклопедию Алекса Экслера), форумы и всевозможные FAQ (см., например, www.silverstones.com/thebat/). Мы лишь хотим указать на наиболее значимые (на наш взгляд) и полезные функции.

НАЧАЛО НАЧАЛ

Начнем, собственно, с основы — т.е. с настройки вашего ящика.

Создание новой учетной записи, разумеется, происходит посредством перехода Ящик->Новый почтовый ящик. Там вас поджидает настоящее грамотный и продуманный с точки зрения пользователя wizard, что описывать процесс его прохождения даже как-то неудобно.

Но вот с формальностями покончено. Обратим свое внимание на пункт все того же меню Ящик->Свойства почтового ящика. Здесь мы кратко пробежимся по закладкам.

Транспорт. Помимо очевидных вещей, здесь вы сможете установить, отправлять ли письма немедленно после написания или, на манер Outlook, складывать в указанную папку. Воп-

рос решается выбором метода отправки: немедленная/отложенная. Здесь же, поставив галочку перед пунктом "совмещенная доставка (отправка+получение)", вы сможете одним кликом забирать и отправлять почту.

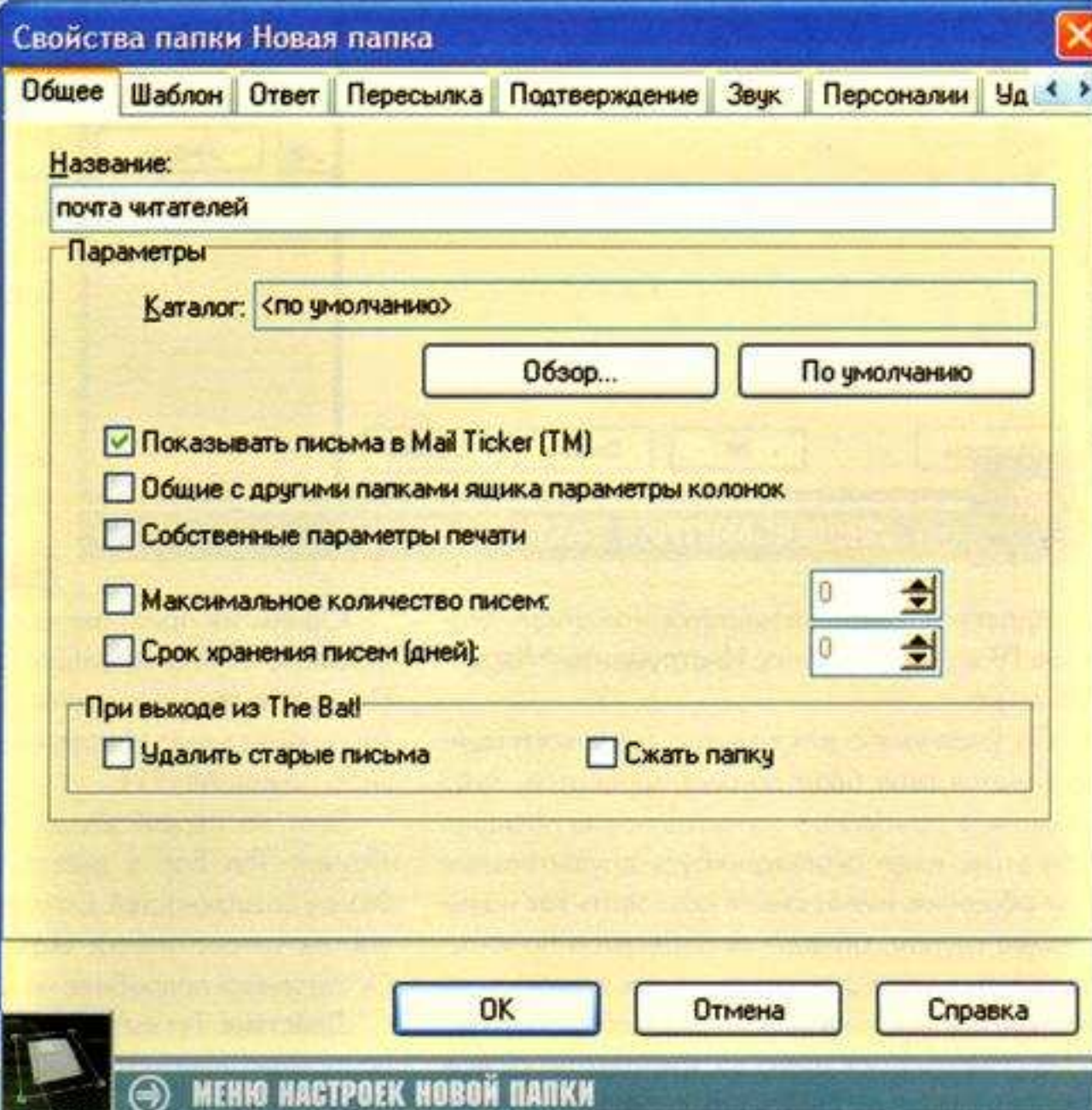
Управление почтой. Настройке подлежит следующее: удалять или сохранять письма на сервере (с указанием срока хранения), максимальный размер письма, а также... Внимание — очень важная настройка! Выставив в подразделе Диспетчер писем галочку напротив "автоматически вызывать при каждой проверке", вы, не забывая почту, сможете просмотреть свежие письма на сервере и решить, какие из писем закидывать, какие удалять, а какие — просто пометить как прочитанные и оставить. Собственно, благодаря диспетчеру писем вы можете проделывать все стандартные операции (чтение, ответ, удаление, пересылка), не скачивая почту и не прибегая к услугам веб-интерфейса. Настоятельно рекомендуем обратить внимание.

Девизы. Интересная вещь, прижившаяся еще со времен FIDO. Укажите The Bat! текстовый файл, в котором может содержаться что угодно: анекдоты, какие-то остроумные, на ваш взгляд, фразы и т.п., — и каждое ваше послание будет венчаться текстами из этого файла. При умелом использовании вы сможете приятно разнообразить свою переписку.

Создав и настроив свой ящик, вы, разумеется, увидите перед собой привычные папки Входящие, Исходящие, Отправленные и неизменную Корзину.

Мало кто пользуется возможностью создания в рамках одного почтового ящика своих собственных папок. Между тем The Bat! позволяет для каждой из них указать ряд индивидуальных настроек, значительно облегчающих пользователю жизнь.

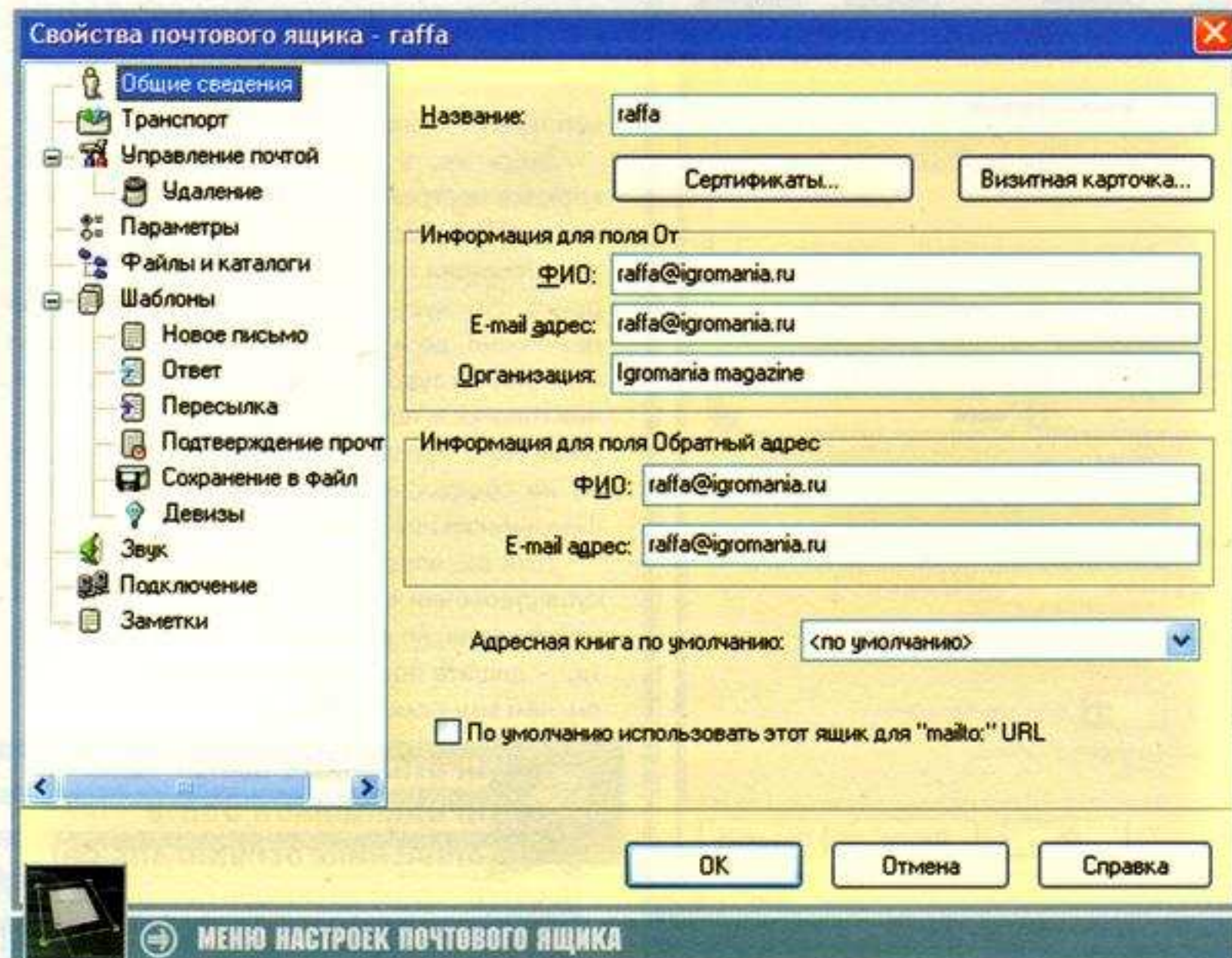
Делается это, как, впрочем, и все в The Bat!,

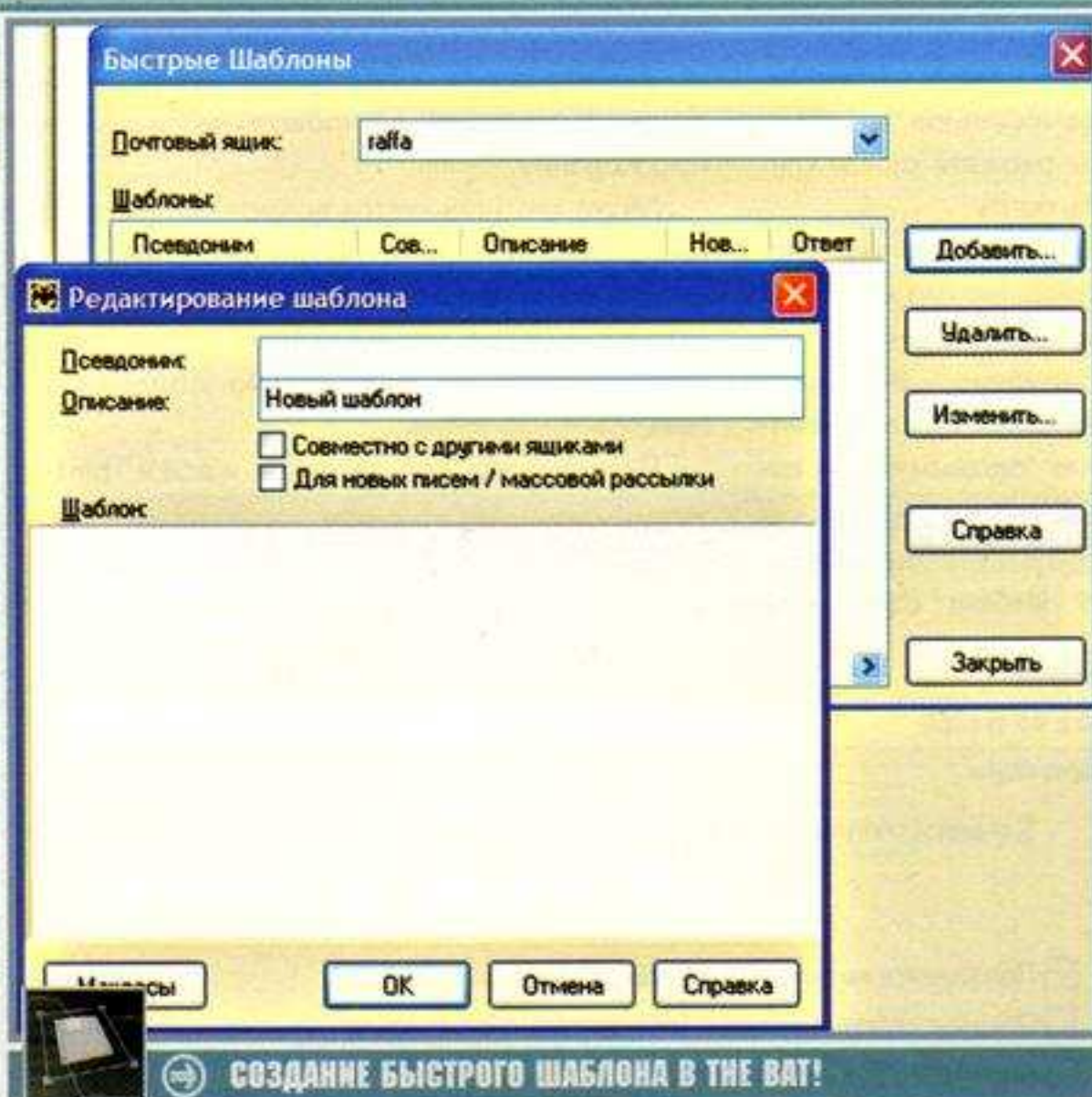


очень просто. Меню Папка->Создать папку. Освоившись с настройками папки, вы можете установить для всех созданных в ней писем индивидуальный вид, девиз, форму ответа и подтверждения. Но нам сейчас важнее обратить внимание на гораздо менее очевидные возможности папок в The Bat! Для этого надлежит отправиться в меню Ящик->Настройка сортировщика писем. Если бы я принялся подробно расписывать все существующие в этом разделе настройки, закончили бы мы с вами в лучшем случае к Новому году. Одного взгляда на любую из закладок достаточно, чтобы понять: Ritlabs свой хлеб едят совершенно не зря. Нас в данном случае интересует возможность отправки конкретных писем в свеже созданную папку по какому-либо признаку. Делается это посредством создания нового правила (достаточно просто нажать на соответствующий значок) и указания, по какому принципу почта будет сортироваться согласно новой структуре ящика. Это простой и очень эффективный способ борьбы со спамом.

ШАБЛОНЫ

Раз уж мы заговорили об индивидуальных настройках внешнего вида письма, самое время сказать о шаблонах. Шаблон — это, как нетрудно догадаться, ряд настроек, которые задают облик вашего письма. В The Bat! индивидуальные шаблоны можно настроить для чего угодно: для папки, ящика и даже конкретной группы адресатов. Шаблоны конкретной папки и ящика указываются, соответственно, в их настройках (см. выше). Что касается адресатов, самое время обратиться к адресной книге и ее возможностям.





СОЗДАНИЕ БЫСТРОГО ШАБЛОНА В THE BAT!

Адресная книга вызывается нажатием клавиши F8 или через меню: **Инструменты->Адресная книга**.

По умолчанию для каждого почтового ящика ведется своя база данных адресатов, куда вы можете самолично заносить новые позиции. При этом, имея сколько-нибудь внушительный круг общения, имеет смысл создавать так называемые группы, объединяя адресатов по интересам. Для этого достаточно лишь нажать правую кнопку мышки и выбрать **Создать->Группу**.

В появившемся меню за закладками **Новое письмо**, **Ответ** и **Пересылка** скрываются соответственно шаблоны письма, ответа и пересылки. Таким образом, все письма друзьям легко могут начинаться со слов "Привет, недоумок!", в то время как адресаты, заботливо помещенные в группу клиентов, будут приветствоваться не иначе как "Многоуважаемые джентльмены!".

Разумеется, создавая письмо, вы можете отослать его сразу всей группе — для этого достаточно в адресной строке нажать на соответствующую иконку (см. правый верхний угол) или просто вписать туда ее название.

Нажав **Shift+Ctrl+Q**, вы попадете в меню **Быстрых шаблонов** (туда же можно попасть через **Свойства->Быстрые шаблоны**). Подобная функция может пригодиться в том случае, когда вам нужно быстро разослать по никак не связанным между собой адресатам письмо определенного формата.

ПЛАНИРОВЩИК

Одним из приятных нововведений The Bat! 2.0 является планировщик (он же — Scheduler). Попасть в эту мечту занятого человека можно либо через меню **Инструменты->Планировщик**, либо нажав **Alt+F11**.

Этот на первый взгляд малофункциональный элемент The Bat! в действительности содержит бездну возможностей. Создав "событие" (клавиша **Ins**), вы автоматически вызываете его редактор. Остановимся подробнее на местных закладках.

Действия. Тут вы можете предписать The Bat! на момент начала/окончания события: запустить приложение, отослать/забрать почту и даже открыть прикрепленный к конкретному письму документ.

Повторение. При желании указанное событие будет радовать (или, что более вероятно, раздражать) своим появлением через заданный интервал времени.

5 ПРИЧИН, ПОЧЕМУ ВАМ СТОИТ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ THE BAT!

☞ The Bat! не имеет дурной привычки автоматически открывать вложенные файлы (чем регулярно страдает Microsoft Outlook). Отсюда постоянные проблемы у любителей "Майкрософт" и крепкий здоровый сон у пользователей продукции Riff Labs.

☞ За компактным и эргономичным видом скрывается бездна настроек и возможностей. Попробуйте прочитать официальную документацию по The Bat! или приведенный в статье FAQ — "Война и мир" покажется вам заметками на полях.

☞ Изначально низкая цена и гибкая ценовая политика в отношении студентов и школьников.

☞ Приятный и не раздражающий интерфейс.

☞ Наконец, на сегодняшний день это главная российская программа массового потребления, сумевшая бросить вызов Microsoft!

Категории. Особо занятым персонам рекомендуется разбивать свои события на группы (например, "Работа", "Личная жизнь" и т.п.).

НАСТРОЙКИ

Нетрудно догадаться, что The Bat! обладает внушительным количеством всевозможных настроек (**Свойства->Настройка**).

Пройдемся по любопытным моментам каждой из открывшихся нам закладок.

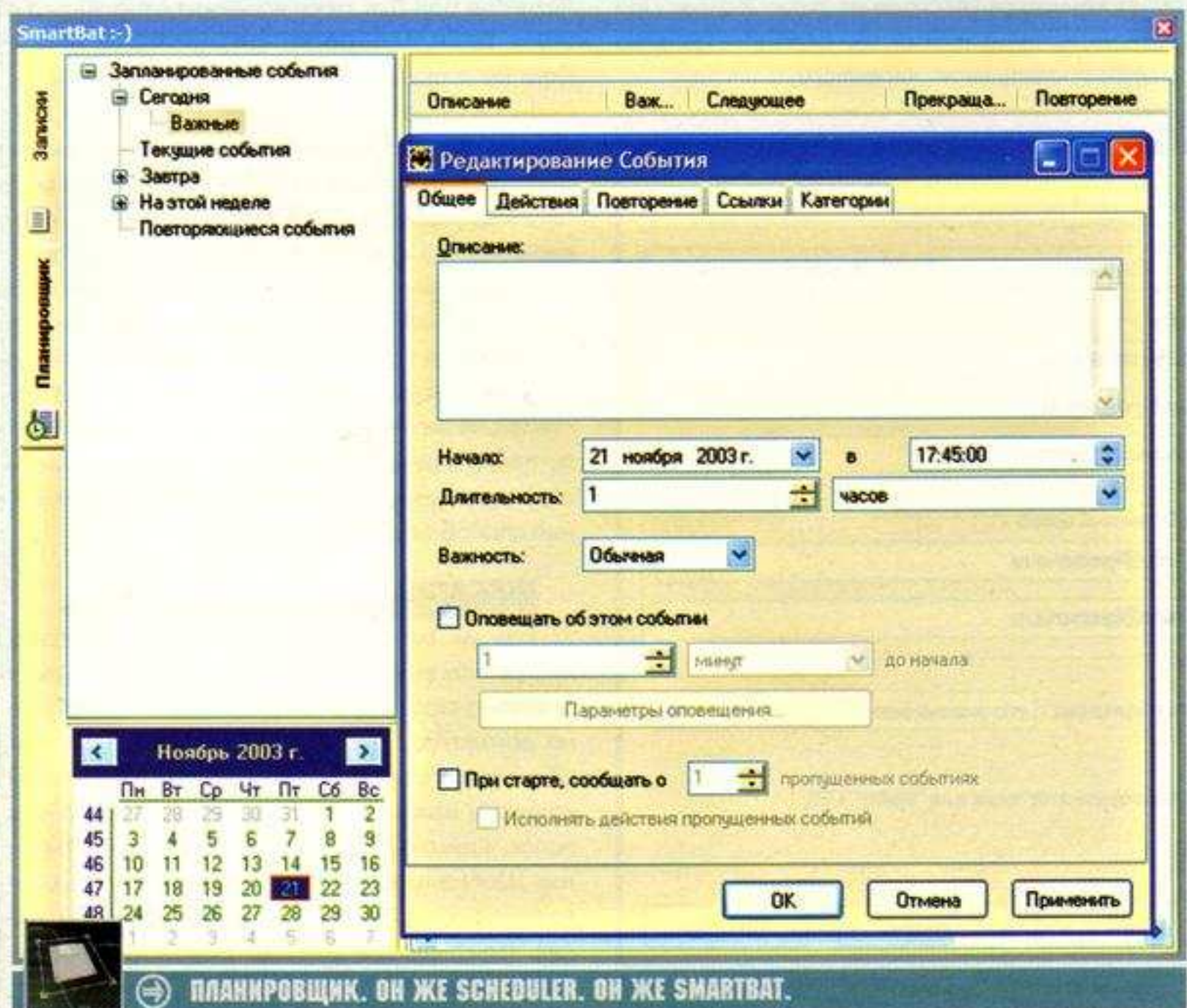
Основное. The Bat! умеет ловко прятаться в системную панель (она же "system tray"), и если вам (как и мне) такой вариант подходит больше — просто поставьте галочку напротив соответствующего пункта.

Система. Нас интересует подраздел **"Автозаполнение"** (тот случай, когда вы набираете в адресной строке письма, например, "ra", а программа заботливо подставляет rafa@igromania.ru). Здесь вы сможете выбрать, каким образом будет работать эта функция: используя историю ввода, только адресную книгу по умолчанию, все адресные книги и комбинацию "история + адресная книга по умолчанию" или, соответственно, "история + все адресные книги".

Здесь же, в соответствующих закладках, кроются настройки цветовой гаммы и отображения HTML, переносов и текстового редактора, табуляции и т.п. И еще тысяча и одна настройка. Но журнал, как вы догадываетесь, не резиновый, да и цели у этой статьи несколько отличные от тупого перечисления всех возможных галочек и настроек The Bat!. Данный материал был призван обратить ваше внимание на не самые очевидные (но очень удобные и функциональные) возможности программы.

Если вы, впрочем, смутно догадываетесь о существовании в The Bat! некой очень полезной функции, но решительно не можете ее найти, — пишите нам, и мы обязательно придумаем, чем вам помочь.

ПРИГЛАШАЕМ ВСЕХ ПРОНИКШИХСЯ ВЗЯТЬ SHAREWARE-ВЕРСИЮ THE BAT! В "СОФТВЕРНОМ НАБОРЕ", В РАЗДЕЛЕ "ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ"!



ПЛАНИРОВЩИК. ОН ЖЕ SCHEDULER. ОН ЖЕ SMARTBAT.

Гость рубрики

RITLABS: "ЧЕМ СИЛЬНЕЕ
КОНКУРЕНЦИЯ — ТЕМ
ПРОЩЕ НАЙТИ СВОЕ
МЕСТО"

Разработчики культовой программы The Bat! откровенничают в эксклюзивном интервью "Игромании"

Само существование такой программы, как The Bat!, — это практически уникальный прецедент, случай, каких история софтверостроения может пересчитать по пальцам одной руки. Небольшая команда программистов противопоставила могуществу Microsoft нечто свое и... преуспела!

Сам факт создания альтернативы одному из самых популярных продуктов от "Майкрософт" заставляет относиться к нашим сегодняшним собеседникам с глубоким уважением. Скажите, сколько вы знаете адекватных альтернатив Microsoft Office? В свое время Билл Гейтс ангажировал компанию Corel, чтобы та приступила к разработке офисного приложения. Нужно было создать хотя бы видимость конкуренции (сколько Гейтсу пришлось заплатить за то, чтобы уважаемая компания выставила себя на посмеище, история умалчивает) — "Майкрософту" на тот момент грозило очередное разбирательство с антимонопольным комитетом. У нас же сегодня — прямо противоположная история. Группа из 10 человек создала и успешно продвигает на рынке продукт, который, я почти уверен, стоит сейчас у вас на компьютере (если нет — срочно см. наш "гвоздь номера").

Что будет завтра — не знает никто. Возможно, через год мы узнаем о свежей версии Microsoft The Bat!. Но сегодня с "Игроманией" делится самым сокровенным независимые разработчики культового почтового клиента, компания Ritlabs.

На наши пытливые вопросы стоически отвечал Сергей Демченко, директор компании.

"Игромания" [И]: Здравствуйте, Сергей! Во-первых — разрешите публично признаться в любви к The Bat! и выразить вам личную благодарность. Мы в восторге от вашей летучей мыши!

Теперь, собственно, к делу. Расскажите, как вышло, что вы решили сделать почтовый клиент? У вас был четкий план по свержению Outlook с пьедестала или процесс запустился спонтанно?

Сергей [С]: Привет, "Игромания"! Принимайте ответные благодарности. Что касается "The Bat!" — изначально программа создавалась на основе проекта для почтовой системы, которую планировалось применять для нужд авиации. Но заказчик отказался от начатой работы, и мы решили использовать наработки для создания почтового клиента "под себя".

Вот так. Не секрет, что интернет вышел из проекта военной сети для Пентагона. The Bat!, мягко говоря, неплохо разошелся, особенно для программы "под себя".

[И] (с плохо скрываемым удивлением): Ничего себе "под себя"! Ну хорошо — но когда The Bat! перешел в статус коммерческого продукта, признайтесь, не боязно было ступить на почву, где каждый куст помечен "Майкрософтом"? Как

вы вообще относитесь к своему основному конкуренту — "Outlook"?

[С]: Гейтса бояться — в лес, соответственно, не ходить. Мы никогда не опасались рынка. Чем сильнее конкуренция — тем проще найти свое место. А до The Bat! мы уже имели опыт работ с массовым клиентом — это был DOS Navigator-II. Этот проект был для нас более сложным, так как мы на тот момент совершенно не представляли себе, кто такой пользователь, с какой стороны к нему подходить и чего он, собственно, хочет.

[И]: С Россией и ее впитанной с молоком матери неприязнью к продукции "Майкрософт" все более-менее понятно. Но вот насколько The Bat! популярен на Западе? Каково примерное соотношение пользователей Outlook/The Bat! у нас и за границей?

[С]: По России это порядка 28% от общего числа пользователей электронной почты. На Западе — значительно меньше, но в последнее время популярность начинает расти. Это не в последнюю очередь связано с постоянными вирусными атаками на продукты от "Майкрософт".

Как вам? Каждые 28 из 100 человек в России выбирают The Bat! И все это — руками небольшой независимой команды! Если гулкий стук вашей патристической пятки о грудь еще не раздастся по окрестностям — мы можем лишь укоризненно покачать головой. На сегодняшний день The Bat! действительно набирает обороты на Западе. Ведь, как известно, Outlook беззастенчиво открывает вложенные и присланные вам по почте файлы, в то время как The Bat! 33 раза предупредит, прежде чем вы все-таки запустите злополучный "my girlfriend in shower with three guys and a horse.avi".

[И]: По какому принципу вы принимаете решения о том, какие функции "прикрутить" в следующей версии программы? Есть ли у простых смертных шанс внести свой посильный вклад в это таинство?

[С]: Всенепременно! Мы находимся в самом что ни на есть тесном контакте с пользователями, стараясь быть в курсе их пожеланий и проблем (приятно слышать, что есть еще разработчики, для которых feedback — не пустой звук). Как правило, большинство нововведений — это и есть реализация их потребностей и пожеланий.

[И]: Существует тезис, согласно которому пиратское распространение некоторых программ (например, продукции Microsoft) только способствует их продвижению на рынке. Как вы считаете, применима ли такая "маркетинговая модель" к The Bat!?

[С]: Мы к этому относимся несколько по-иному. Разумеется, мы отдаем себе отчет в том, что наши пользователи в большинстве своем пользуются нелегальной версией программы (кто покраснел при этих словах — выйти из класса!). Но это наш потенциальный покупатель. Мы не собираемся устраивать никаких принудительных легализаций и гоняться за пиратами с поганой метлой, но всячески будем пытаться удовлетворить требования этих пользователей и повлиять на их выбор купить нашу программу.



The Bat!
© 1997-2003 RITLABS
All rights reserved.
Natural E-Mail System(tm)
Version 2.01.3

UNREGISTERED
EVALUATION COPY

Programming
Stefan Tanuskov
Maxim Masulin
Diman Pavlov

RITLABS ПОШЛИ НА СМЕЛЫЙ ШАГ, НАДЕЛИВ THE BAT! ЗАБАВНЫМ ЛОГОТИПОМ. И НЕ ПРОГАДАЛИ — ТЕПЕРЬ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ В ПОЧТОВОЙ ФУРАЖКЕ ПРОЧНО АССОЦИИРУЕТСЯ У ВСЕХ С ОТЛИЧНЫМ ПОЧТОВЫМ КЛИЕНТОМ.

К слову сказать, The Bat! на сегодняшний день более чем доступен. На сайте softkey.ru вы без лишних проволочек сможете приобрести программу за смешную сумму в 20 у.е. Более того, для школьников и студентов цена составляет 15 у.е. 450 рублей за лучший почтовый клиент в мире — согласитесь, звучит неплохо.

[И]: Раз уж речь зашла о коммерческой составляющей — насколько прибыльным продуктом в российских условиях является The Bat!? Не поделитесь приблизительными данными о продажах программы на территории РФ?

[С]: К сожалению, не поделемся, ибо — коммерческая тайна. Заметим, правда, что в рейтинге softkey.ru мы уверенно находимся на первых позициях.

[И]: Искренне рады за вас! Ну, поделитесь творческими планами: чем порадуете нас в ближайшее время?

[С]: Не извольте сомневаться — порадуем непременно. Сейчас у нас несколько направлений деятельности — это обеспечение конфиденциальности и целостности вашей переписки, защита от спама. Также ведутся работы в области коммуникаций для мобильных устройств.

[И]: Ждем с нетерпением! Кстати, не считайте за наглость — поделитесь с нашими читателями рекомендацией: какими сторонними программами пользуются сотрудники Ritlabs?

[С]: Несмотря на то, что мы по большей части стараемся работать на своих собственных продуктах, можем откомендовать Outpost Personal Firewall Pro от наших коллег по цеху из компании "Агниту" (www.agnitum.ru).

[И]: Ну и напоследок — раскройте секрет: какова численность Ritlabs, сколько человек ежедневно корпее над нашим любимым почтовым клиентом? Кто за что отвечает?

[С]: Основной состав команды — 10 человек. Но это группа разработки. Сколько людей занимается продажами программы, сказать сложно, так как тут задействована масса самых разных механизмов. Что касается команды — тем она и хороша, что в ней важны абсолютно все. Главное в данном случае — результат.

[И]: Пожалуй, на этом мы прекратим отрывать вас от неустанный совершенствования The Bat!. Спасибо за ответы и до свидания!

[С]: Удачи, "Игромания"! ■

Софтверный набор

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка:
Олег Ставицкий

Каждый месяц мы тщательно сканируем интернет на предмет лучших freeware/shareware программ. Скачиваем их, тестируем. И те утилиты, которые оказываются способны выдержать даже самую суровую критику, помещаем на компакт. А с этого номера — и на DVD. Причем некоторые программы в силу своего большого размера идут только на DVD. Как и раньше, их можно найти на CD/DVD в "Софтверном наборе".

Описания этих программ до текущего номера находились в журнале в разделе "CD-мания". Однако теперь журнальный "Софтверный набор" логично вошел в состав новой рубрики — "Полезный софт", с чем мы друг друга и поздравляем. Ниже вы увидите, что в "Софтверном наборе" остались "Гвоздь номера" и "Свежати-на!", появился подраздел "Полезный софт"... а вот "Игроманский стандарт" вроде как исчез. Но не надо паники! Всеми любимый "Стандарт" никуда не делся — он по-прежнему ждет вас на CD/DVD все в том же "Софтверном наборе". А перечень программ, неизменно входящих в "Стандарт", по-прежнему есть в "CD-мании". Что же касается полных описаний, то мы решили оставить их только на дисках.

Наша почта смиренно ждет ваших предложений, замечаний и восторгов по адресу soft@igromania.ru.

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

THE BAT! 2.0.1

Разработчик: Ritlabs
Сайт: www.ritlabs.com

Язык: русский, английский

Наисвежайшая версия нашего сегодняшнего героя номера (по совместительству — лучшего почтового клиента по эту сторону млечного пути).

Подробнее о самых вкусных функциях The Bat! читайте в нашем разборе полетов (аккурат после эксклюзивного интервью с прародителями — компанией Ritlabs). Мы же тезисно остановимся на нововведениях второй версии. Во-первых — The Bat! обзавелся пусть и простеньким, но встроенным html-редактором (как показывает практика — весьма полезная в хозяйстве вещь). Во-вторых — планировщик. Отныне The Bat! самостоятельно умеет забирать-отсылать почту, напоминать вам о важных мероприятиях и разве что не точить карандаши и писать курсовые. Здесь же — поддержка IMAP (Internet Messages Access Protocol), благодаря которой вы (посредством The Bat!) сможете управлять почтой прямо на сервере (подробнее читайте об этом в нашем теоретическом обзоре), эффективный anti-spam фильтр и милый глазу интерфейс.

Тип программы: Shareware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

OVERNET 0.51

Разработчик: MetaMachine
Сайт: www.overnet.com

Язык: английский

Герой нашего P2P-обзора и наиболее революционная программа для обмена информацией в Сети от создателей культового

eDonkey. Помимо революционной технологии (отсутствие сервера как необходимого условия для обмена информацией), предлагает меняться не только mp3, но и всеми известными науке файлами. Кроме этого, Overnet, разумеется, предлагает всем желающим воспользоваться встроенной friends-системой. Т.е. вы можете добавить понравившегося человека во friend-лист, вести с ним неспешные разговоры при луне и обшаривать его коллекцию на предмет чего-нибудь интересного. Несмотря на то что Overnet не может (мы уверены — пока!) похвастаться многомиллионной армией пользователей — настоятельно рекомендуем установить. Это — будущее P2P.

Тип программы: условно shareware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

ГВОЗДЬ НОМЕРА

NERO 6

Разработчик: Ahead Software
Сайт: www.nero.com

Язык: английский

Свежеиспеченная версия главной программы для записи CD/DVD напоминает центр управления космическими полетами и не получить "Гвоздь номера" не могла по определению.

Прежде всего, шестой Nero радует актуальным и ярким XP-интерфейсом. Чтобы не разминаться на мелочи, пробежимся по основным составляющим пакета. Помимо стандартных Nero Burning ROM (классический Nero) и NeroExpress (соответственно, предназначен для срочной записи), были добавлены такие утилиты, как Nero Wave Editor (редактор wav-файлов), Nero SoundTrax (фактически, простейший секвенсор для создания миксов и диджейских сетов), а также Nero Cover Designer (приложение для создания обложек и вкладок дисков). Плюс — Image Drive, предназначенный для создания образа диска, и BackItUp для сохранения резервных копий.

Для тех, кто не хочет возиться с бесконечными настройками (коих здесь миллион), предназначен "стандартный режим", а для любителей настроить все под себя авторы предусмотрели "режим эксперта", открывающий перед пытливым пользователем марианскую впадину галочек, закладок и всевозможных настроек.

Насколько свежая версия будет популярнее своих предшественников, покажет время. Судить — исключительно вам.

Тип программы: Shareware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

СВЕЖАТИНА!

EZ PHOTO CALENDAR CREATOR

Разработчик: Spectrum Software
Сайт: www.spectrumsoftware.com

Язык: английский

Практически незаменимое решение для всех, кто любит дарить подарки, скрупулезно собранные собственными мозолистыми руками. EZ Photo Calendar Creator позволяет в считанные минуты создать живописный календарь, имея в наличии несколько качественных фотографий. Эффект при этом создается такой, будто вы уже третью неделю подряд проводите бессонные ночи, верстая заветный календарь любимому другу. На деле, программа не требует даже зачаточных знаний Photoshop — перед вами несколько шаблонов дизайна будущего презента и пустые окна, куда вы изящным кли-

ком заносите соответствующие иллюстрации на каждый месяц. Фактически, единственное, что необходимо пользователю, кроме простейших навыков обращения с мышью — минимальное чувство стиля и капля вкуса. Техническую реализацию мужественно берет на себя самая актуальная в свете предстоящих праздников программа.

Тип программы: Shareware

Рейтинг: 10/10

ICQ2003PROA

Разработчик: Mirabilis

Сайт: www.icq.com

Язык: английский

Любители нерационально тратить драгоценное время в онлайн — ликуйте! На свет появилась свежая версия ICQ, и мы спешим поделиться ей с вами. Помимо надоедливой рекламы, новая ICQ снабжена внушительными инструментами редактирования/удаления/обновления БД. Утилита называется ICQ DB Administrator и вынесена в отдельный файл. В остальном это все та же бессмертная аська, за которой вы проводите бессонные ночи.

Тип программы: условно shareware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

ACCOUNT BUDDY 1.3

Разработчик: Ancodia software

Сайт: www.ancodia.com

Язык: английский

Маленький и функциональный менеджер всевозможных аккаунтов (на форумах, сайтах, магазинах и т.п.): теперь нужно помнить только один пароль и один username — остальные запомнит и организует Account Buddy. Вы можете самостоятельно создавать группы, подгруппы, категории и т.п. Незаменимая вещь для тех, кто ведет активную жизнь в Сети и регулярно мучается вопросом "какой же у меня пароль на этот форум?".

Тип программы: shareware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

MP3TAG TOOLS 1.2

Разработчик: John George K.

Сайт: www.massid3lib.sourceforge.net

Язык: английский

Небольшая, но очень полезная утилита для любителей держать свою mp3-коллекцию в порядке. mp3TAG tools переименовывает файлы согласно их Id3-содержимому (например — было track01.mp3, а стало ghost_dog_the_album_rza_-_samurai_theme.mp3). Что немаловажно — умеет работать с каталогами и подкаталогами.

Тип программы: freeware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

ACTUAL STARTUP PRO 2.51

Разработчик: Actual Software

Сайт: www.actualsoftware.com

Язык: английский

Очень полезный и функциональный startup-менеджер. Позволяет быстро и безболезненно удалить (или временно заблокировать) ту или иную программу, загружающуюся вместе с запуском Windows. Помимо всего прочего, программа мониторит появление в списке новых приложений и тут же предлагает вам принять решение, что делать с новобранцем. Рекомендуются всем любителям хозяйничать на собственном компьютере.

Тип программы: shareware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

ВЛАСТЬ



ЗАКОНА

Походовая тактическая стратегия
с элементами РПГ в стиле киберпанк

ВЛАСТЬ ЗАКОНА

- Неограниченные возможности по прокачке персонажей
- Множество квестов продвигают игрока по нелинейному сюжету
- Огромный оружейный арсенал
- Проработанный, атмосферный игровой мир
- Феерия света и спецэффектов
- Понятный интерфейс, удобное управление камерой
- Превосходное звуковое оформление и музыкальное сопровождение

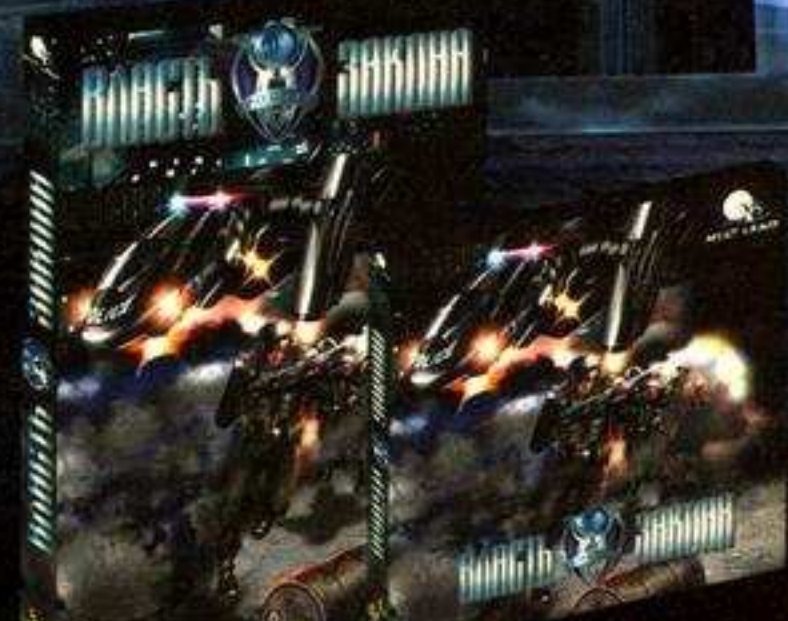


*Жизнь - серость и однообразие уныло проходящих
похожих друг на друга дней.*

*Для одних обыденность - унылый дождь за окном квартиры 4 на 6 м,
для других - пролетающая с воем полицейская машина
преследующая хOVERбайк
и дерижабль с плазменными рекламными экранами
курсирующий на уровне двести сорокового этажа,*

...

*Другая реальность, другая жизнь,
жизнь полицейского мира будущего,
для кого-то и эта жизнь
со временем покажется обыденной...*



ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Музыка на халяву

США и Европа не на шутку озабочены проблемой пиринговых систем (про них — читайте статью в разделе "Полезный софт"). Количество сетей, через которые пользователи, скажем так, незаконно заимствуют mp3-файлы, за последний год выросло в несколько раз. А пока законники стараются засудить как можно больше владельцев таких сетей, находчивые студенты из Массачусетского технологического института нашли простое и в то же время законное решение проблемы.



На базе университетской сети была создана база законно купленных аудиодисков. Доступ к базе имеют все пользователи сети. И любой из них в любой момент может в режиме реального времени прослушивать записи с любого из трех тысяч (!!!) музыкальных компакт-дисков. Причем по специально разработанной технологии передается, если можно так выразиться, аналоговый сигнал, а не файл. А раз пользователь не копирует никакую информацию себе на винчестер, то нет и нарушения закона. Ведь нельзя же запретить владельцу компакт-диска давать прослушать его, скажем, друзьям.

Пока звукозаписывающие компании раздумывают, к чему бы в этой системе придраться, студенты университета вовсю наслаждаются классной музыкой.

Мульти-функциональный червь

Черви бывают разные. Плоские, ленточные, земляные и, конечно, сетевые. Новая модификация одного такого сетевого червя недавно была обнаружена в интернете. Что в этом особенного, спросите вы? Каждый день в Сети появляется несколько десятков разновидностей новых вирусов! Особенность есть. Давайте разберемся, в чем она заключается.

Червь I-Worm.Mimail.c — это почтовый вирус, распространяющийся через e-mail. Причем в качестве отправителя в адресной строке прописывается адрес *james@почтовая служба получателя*. То есть определить по заголовку, откуда было послано письмо, нельзя. Как следствие — практически невозможно отследить, откуда вирус попал на ваш компьютер. В заголовке зара-

женного письма значится: "Our Private Photos", а в теле содержится текст: "Hello Dear!, Finally i've found possibility to right u, my lovely girl. All our photos which i've made at the beach (even when u're without ur photos are great! This evening i'll come and we'll make the best SEX. Right now enjoy the photos. Kiss, James".

Пользователи, соблазненные заманчивым XXX-предложением, запускают прилагающийся к письму файл *photos.jpg.zip*, что приводит к активации вируса. Обратите внимание, истинное расширение файла — не EXE и не BAT. Для запуска червь использует встроенную функцию разархивации (на вашем компьютере может и не быть ZIP-архиватора), после чего создает свою копию под именем *netwatch.exe* в корневом каталоге Windows, прописывает себя в системный реестр и в автозапуск. После этого у вируса появляется возможность архивировать свои копии и прикреплять их к исходящей корреспонденции. Червь сканирует папки Program Files и Shell Folders, находит имеющиеся на компьютере адреса электронной почты и рассылается по ним.

То, что вирус бесконтрольно распространяется через почту, — еще полбеды. У Mimail.c есть еще две вредоносные функции. Во-первых, вирус с любого компьютера может совершить DOS-атаку на некоторые www-сайты. Во-вторых, если вы пользуетесь для денежных расчетов в Сети системой E-Gold, червь устанавливает контроль

над E-Gold-приложениями, крадет ваши регистрационные номера и высылает их на адрес вирусописателя. Вы, таким образом, остаетесь без цента на виртуальном счету.

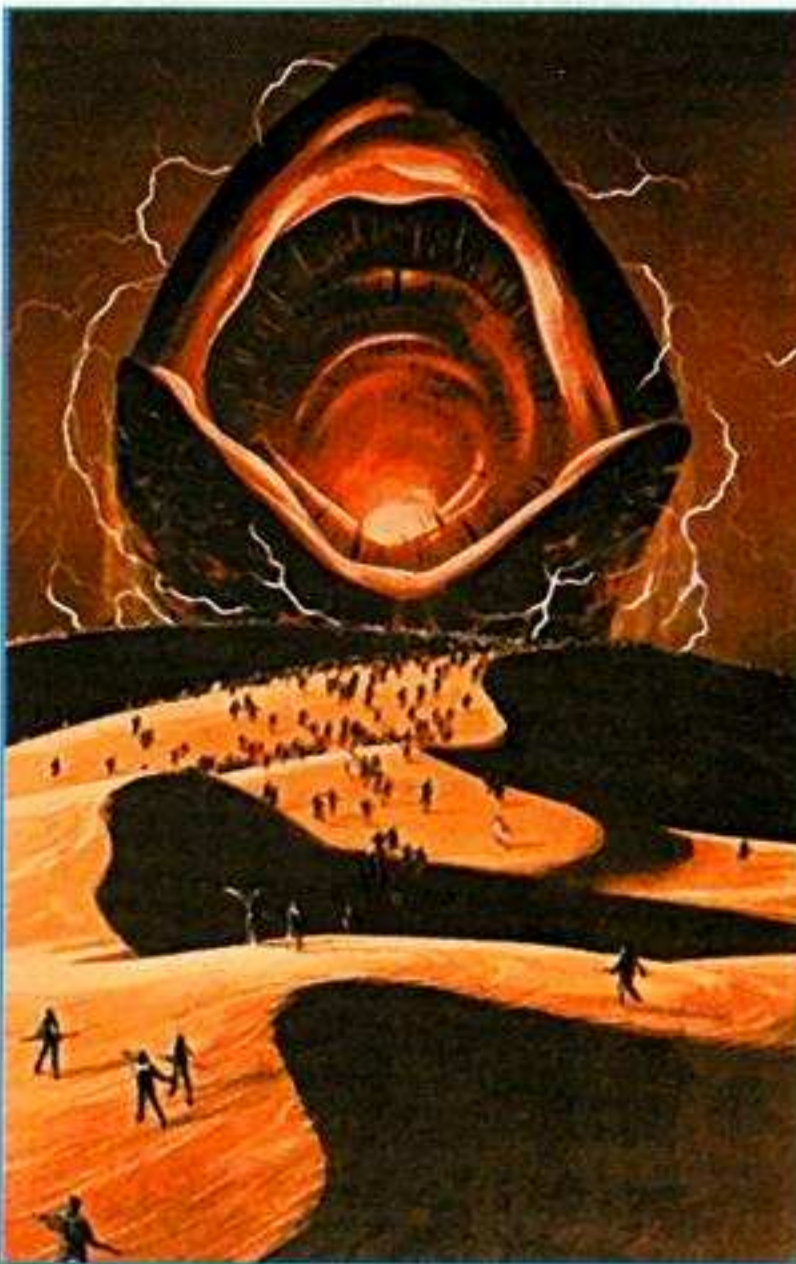
Чтобы избавиться от компьютерного вредителя, необходимо убить на винчестере все копии вируса и удалить из реестра ветку:

`[HKLM\Software\Microsoft\Windows\Current Version\Run\*NetWatch32* = "%windir%\netwatch.exe"`

Чтобы быть уверенным, что Mimail.c больше нет на вашем компьютере, лучше дополнительно просканировать диски антивирусной программой (обязательно с проверкой почтовых баз и архивов).

Не только атипичная пневмония

Уровень жизни в Китае невысок. Например, компьютеры есть только у семи процентов китайцев. Это, однако, не помешало стране вырваться в лидеры по... числу персоналок, зара-



женных вирусами. По данным за ноябрь 2003 года, более семидесяти миллионов компьютеров были заражены вирусами, что составляет более восьмидесяти процентов всех компьютеров в Китае. По прогнозам, в наступившем году ситуация ухудшится, и к лету заражены будут уже более девяносто процентов машин.

В связи с этим китайское правительство собирается ужесточить меры контроля над сетевыми ресурсами. По мнению государственных аналитиков, количество зараженных компьютеров увеличивается, в частности, из-за того, что многие интернет-магазины рассылают пользователям зараженные рекламные письма. Причем о том, что письмо заражено, отправители зачастую не догадываются.

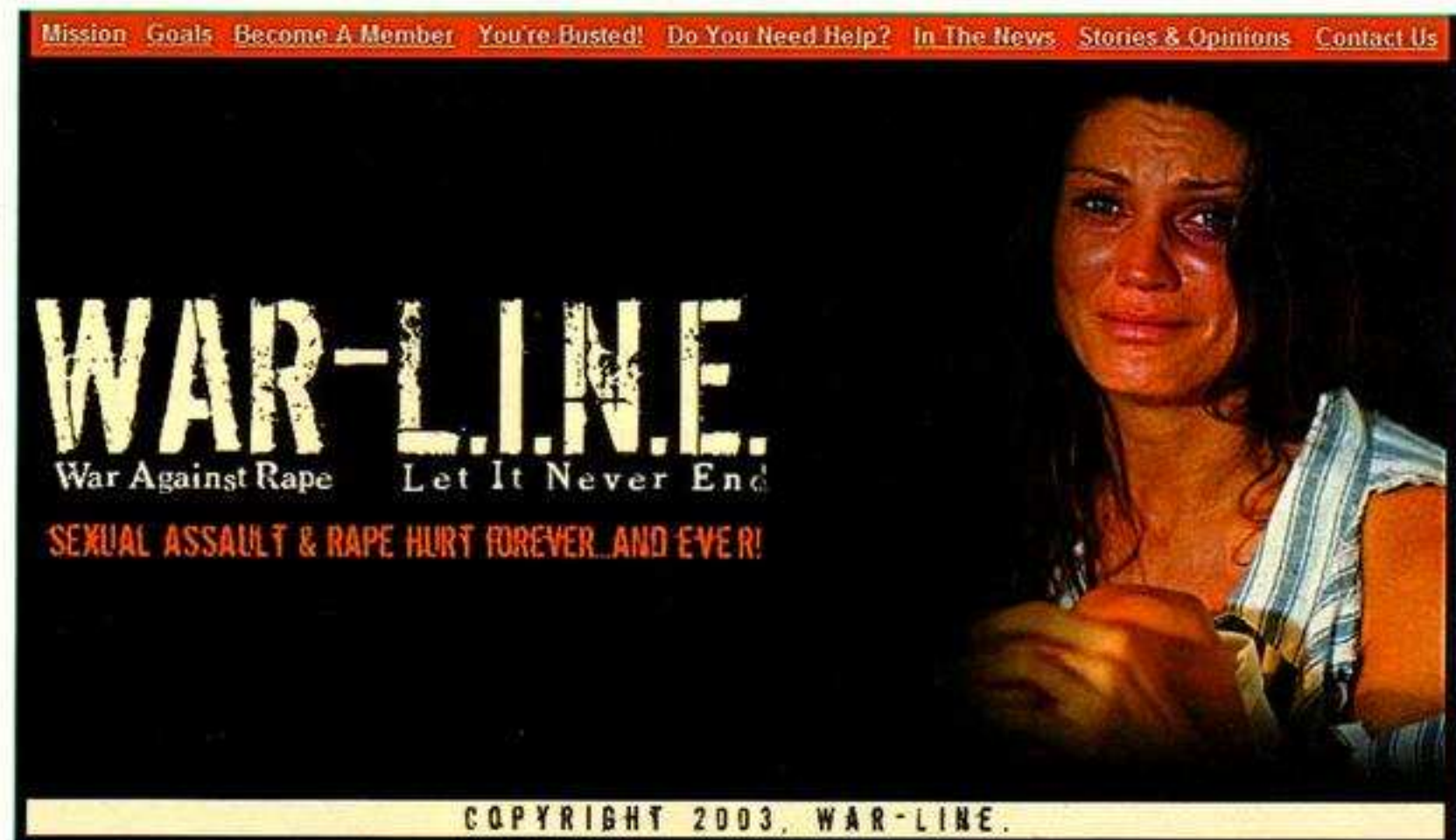
США, в свою очередь, озаботившись тем, что китайское правительство ограничивает доступ своих граждан к Мировой паутине, провели "освободительную" акцию. Основная проблема для китайских интернетчиков заключается в том, что на все китайские сервера установлен firewall, отсекающий многие западные информационные интернет-каналы. Чтобы обойти его, можно воспользоваться сторонним бесплатным прокси-сервером, но государство старается контролировать все та-

кие сервера. За их использование юзеров наказывают вполне реальными тюремными сроками. Специалисты США предлагают китайским пользователям элегантный выход из ситуации: средствами Windows XP сделать у себя на компьютере собственный прокси. Раз-два-три — и ни одна внутренняя разведка вас больше не поймает.

Napster возвращается

Почти два года прошло с тех пор, как самая массовая за всю историю Интернета пиринговая музыкальная сеть Napster прекратила свое существование. За время жизни "Напстера" через него было перекачано несколько миллиардов музыкальных композиций. Разумеется, звукозаписывающие компании не могли с этим смириться. "Напстер" был официально закрыт, а его владельцы — оштрафованы на круглую сумму, которую не могут выплатить и по сей день. Сам "Напстер" умер, но бренд чуть больше года назад прикупил медиа-холдинг Roxio — и снова начал его раскручивать.

И вот — свершилось. Napster 2.0 предстал перед лицом интернет-общественности. За два года "котик" (голова кота красуется на логотипе "Напстера") похорошел, подрос, набрался сил, но... потерял свою истую котовую сущность: он



но-магазинов в Москве нет на каждом углу, как, скажем, в Амстердаме, то прикупить на "Горбушке" кассету с "горячей" начинкой может любой желающий.

При этом остаются организации, которые считают эротику и порно ненормальным явлением.

В большинстве случаев такие компании и отдельные юзеры борются с распространителями "клубнички" так: подают в суд на владельцев сайтов XXX-магазинов, хакают порно-сервера... Но, оказывается, с порнухой можно бороться и другими не менее эффективными способами. Весьма оригинально поступила организация War-Line под руководством Джона Ринера. Джон,

раздосадованный тем, что в доме, где он проживает, размещен секс-шоп, решил обанкротить его владельца — Дона Клийнхэса. Для этого он скооперировался с электронщиками и программистами, и вместе они наладили систему видеонаблюдения за дверьми секс-шопа. Каждого, кто заходил в магазин за покупками, фотографировали скрытые камеры, а изображения тут же выкладывались на сайте War-Line (война против насилия) — www.war-line.com. Магазин начал терять постоянных клиентов.

Подать на Ринера в суд Клийнхэс не мог: съемка проводилась на входе в магазин, вне его территории — то есть законно. Однако очень скоро ситуация разрешилась сама собой: в магазин хлынули покупатели, привлеченные такой своеобразной интернет-рекламой. Сейчас, несмотря на то что War-Line продолжают видеонаблюдение и все еще выкладывают в Сеть фотки посетителей порно-шопа, прибыли магазина выросли многократно.

Я бы в хакеры пошел...

За последние несколько лет среди компьютерных компаний вошло в традицию брать на работу хакеров. Компьютерным взломщикам доверяют защищать самые сложные сети: банков, нефтяных компаний, военных объектов... Считается, что раз хакер может взламывать сети, то и защитить их он сможет на раз-два. Участники конференции по компьютерным системам безопасности RSA Security Conference, прошедшей не так давно в Амстердаме, заявляют обратное. Например, Эйра Винклер — главный специалист по безопасности компании Hewlett Packard — утверждает, что за несколько дней сможет научить любого мало-мальски толкового пользователя хакерскому ремеслу, но на обучение профессионала в сфере компьютерной безопасности требуется несколько лет.

Сотрудник отдела национальной безопасности Тони Найт также высказал свое удивление по поводу сложившейся ситуации. Он сказал буквально следующее: "Компании нанимают на работу хакеров для охраны компьютерных сетей и считают это нормальной практикой. Объясните мне тогда, почему, например, банки не нанимают в службу охраны бывших воров?" Аналогия вполне уместна. Знание техники взлома сетей вовсе не гарантирует умения их защищать. Хакеры зачастую сами присылают свои резюме в компании, куда хотят устроиться на работу. Причем они заведомо завышают свои знания, а фирмы не всегда проверяют компетенцию новых работников, считая, что "раз хакер, значит, свое дело знает". ■



больше не гуляет сам по себе, а живет под бдительным надзором звукозаписывающих компаний. Более того, "Напстер" в своей второй инкарнации стал платным. Теперь каждый желающий скачать какую-либо композицию с сервера должен заплатить один доллар. Альбом любого исполнителя или группы обойдется уже в десять долларов, вне зависимости от количества композиций в альбоме. На данный момент в базе "Напстера" более полумиллиона композиций, а вот пользователей, желающих скачивать музыку через платную сеть, обнаружилось не так уж много. Это и понятно. Ведь платных музыкальных сетей сейчас немало, и теперь "Напстер" — лишь один из многих, причем не самый дешевый.

Если же вы хотите легально скачивать музыку, то милости просим на сайт www.napster.com. Одно маленькое неудобство — новый "Напстер" работает только под Windows 2000 или XP. В ближайшем будущем разработчики обещают выпустить плагин, адаптирующий программу под Windows 98.

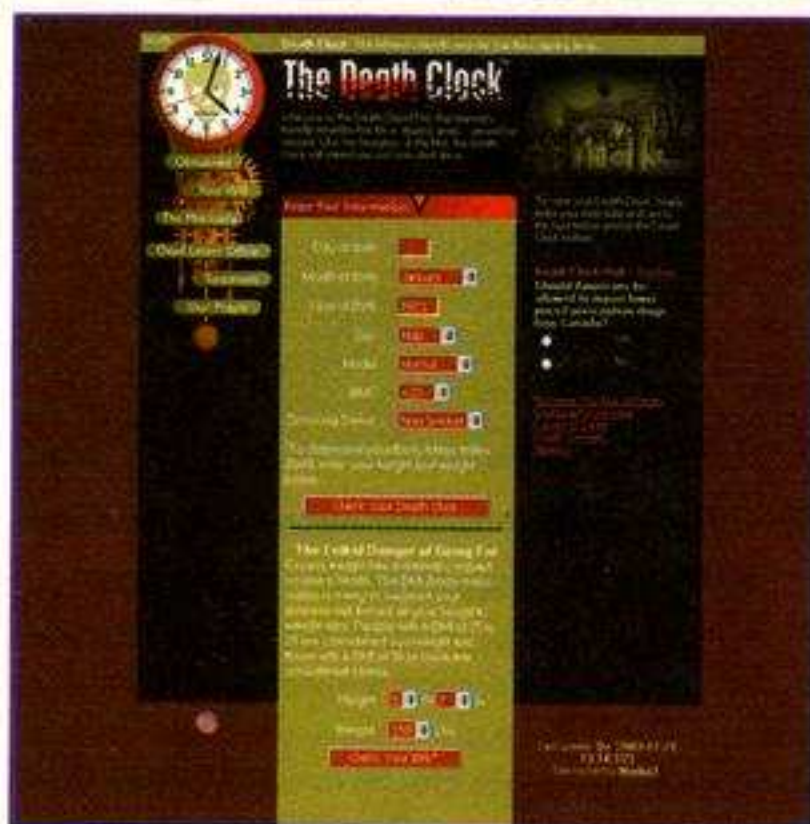
Порно-судьи

Порнография давно стала нормой, как в реальной жизни, так и в Сети. XXX-сайты воспринимаются пользователями как естественный атрибут интернета: хочешь — заходи на "горячие" странички, не хочешь — не заходи. И если пор-



Интересное в сети

www.deathclock.com



Каждая секунда — это капля жизни, которая испаряется безвозвратно. Время не повернешь вспять. Когда мы спим или бодрствуем, грустим или злимся, работаем или отдыхаем, наша жизнь уходит, а смерть, чеканя шаг, приближается все ближе и ближе. Мы редко задумываемся, сколько нам еще осталось жить на этом свете. Мы гоним от себя мысль, что осталось не так уж много.

Deathclock — отличная напоминалка для тех, кто слишком редко задумывается о смерти. Зайдите на сайт, введите в пустые поля дату своего рождения, минимум информации о себе — и "Часы смерти" сообщат вам, сколько секунд жизни вам еще отпущено на этом свете.

Что ты успеешь сделать за это время? Какими будут эти секунды? Яркими, насыщенными добротой и радостью? Или бессмысленными и пустыми?

Оставшиеся мне 2 260 360 961 секунду я собираюсь прожить максимально ярко...

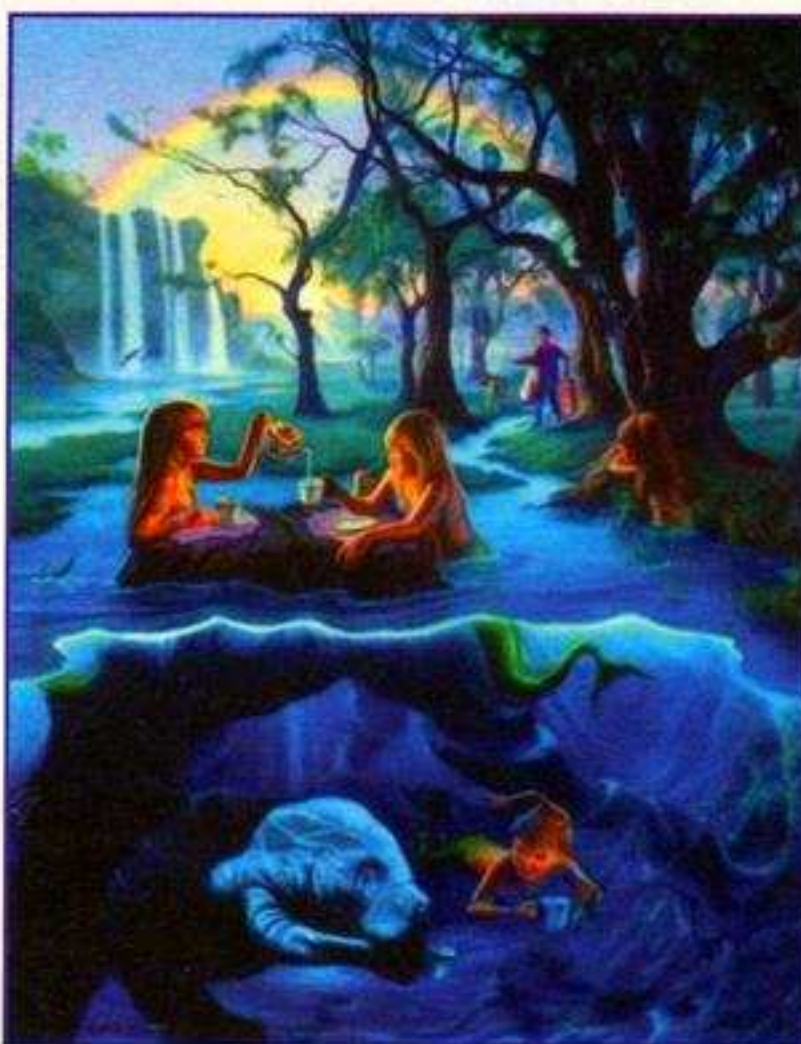
<http://yablochko.tk>



Девушки бывают спелые, как яблоки. Молоденькие, как яблоки. Наливные. Сочные. И дикие. Крепкие. И румяные. По количеству сравнений с женским полом яблоко, пожалуй, даст фору любому другому фрукту. Даже персику. Неспорно создатели сайта Yablochko.Tk именно яблоко выбрали для создания своей оригинальной "порно-галереи". В рабочее время заходить на XXX-сайты небезопасно. Распахнется дверь, войдет директор и застанет вас за разглядыванием сочных дамских xxx и xxx. А смотреть на сочные яблоки совсем не возбраняется. Настоящую бурю эротических фантазий вызывает, например, раздел "Яблочная групповуха". Иной все отдаст, чтобы только взглянуть на "Моло-

денькие яблочки", а для настоящих гурманов эротической кухни на сайте есть геронто-раздел и галерея садо-мазо.

www.jimwarren.com



Сюрреализм и классика. Авангард и модернизм. Новаторский стиль и тяжелое барокко. Все это есть в работах мастера компьютерного рисунка Джима Уоррена. Его картины — это изящество исполнения Бориса Валуево, замешанное на буйстве фантазии Сальвадора Дали, приправленное его собственным неповторимым стилем.

Работы разных лет настолько отличаются друг от друга, что кажется, будто их рисовали несколько разных художников. Чтобы найти общие нотки в картинах разного периода, надо просмотреть всю галерею. Тогда становится очевидно — рисовал один человек. Мастер своего дела.

<http://bazilio.org>



Под настроение многие рисуют на обложках тетрадей, на форзацах книг, на проездных билетах. Нарисовали и забыли, или потерялось, или выбросили... Сколько талантливых рисунков пропадает без следа! Автор сайта "Листик в клеточку" картинку свою сканирует и выкладывает для всеобщего обозрения. Если учесть, что художник он талантливый, а идеи для работ порой очень нестандартные, то смотреть рекомендуется всем. Каждый найдет для себя что-нибудь интересное.

www.colclocks.com

В Windows 95, 98, 98 SE и даже в Windows 2000 часами рабочего стола назывались ма-

ленькие цифирьки в нижнем правом углу экрана. С выходом Windows XP ситуация в корне изменилась. Хочешь — размещай на рабочем столе полноформатный анимированный GIF-рисунок, хочешь — продвинутую флэш-анимацию. И чего только умельцы на флэше для WinXP не наваляли! Например, целую кучу настоящих — с тикающими стрелочками и кнопками для завода — часов для рабочего стола. Даже кремлевские куранты есть. А уж сколько всяких ролексов, ситизенов и прочих кассей — не пересчитать. Качайте, устанавливайте и никогда никуда не опаздывайте.



www.toonlist.uk2k.com



Сайт, посвященный всем мультсериалам, которые когда-либо шли по английскому телевидению. Помимо того, что здесь можно получить подробную ин-

формацию по каждому мульту, в разделе Buy вы всегда можете заказать в любую страну мира DVD или видеокассету с понравившемся сериалом. Что? Вы не фанат английских мультфильмов? Тогда просто зайдите в раздел Games и запустите игру Find Small Men.

Игра незамысловатая, но подарит вам множество "незабываемых ощущений". Цель проста. Есть красочный рисунок. На нем спрятано несколько цветных человечков. Надо их найти. С помощью лупы можно приближать и отдалять отдельные части рисунка. Тикает время. С каждой уходящей секундой нервное напряжение игрока растет. Вскоре он не выдерживает и на почве стресса выпрыгивает в окно.

www.sega.com



Официальный сайт компании Sega. Отличный пример того, как надо делать сайты на флэше. Почти идеальный баланс функциональности и графических изысков. В разделе Games, за широкими спинами коммерческих игр, притаилась отличная флэш-игра Panzer Dragon. Воссе-

дая на спине дракона, вам — в обличье юной леди — предстоит пробиться сквозь полчища летающих монстров, пройти более десятка уровней, убить всех супер-боссов. Вид — от третьего лица, графика для флэш-игры — просто фантастическая.

Кстати, игру можно заказать в полной версии на компакт-диске. Но единственное отличие полной версии от онлайн-версии — красивые видеовставки между уровнями. Если наличие видео в игре для вас не критично, то платить не обязательно.

Прямая ссылка:

<http://immersion.sega.com/panzer/flash/index.html>

www.kozhev.ru



Избранные работы известного карикатуриста **Тимура Козаева**. Искрометный юмор, философия быта, немного шуток "ниже пояса".

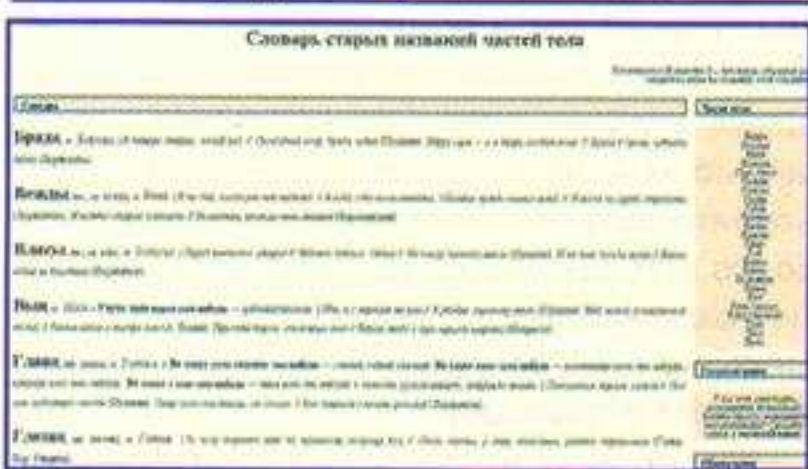
[www.geocities.com/
trampingground](http://www.geocities.com/trampingground)



Оборотни, вурдалаки, баньши, зомби. Готическая красота заброшенных кладбищ и пустых домов, пепелищ и пустырей, церквей и склепов. Вой вурдалака в ночи и совиный крик ведьмы, летящей на метле в свете луны. Все это — в стильных флэш-мультях на сайте **Tramping Ground**. Фильмы — не маленькие, так что если у вас не выделенка, запаситесь терпением. Но оно того стоит.

Всем мистикам, трансценденталам и прочим
эзотерикам — смотреть обязательно.

<http://donpb.narod.ru>



Вежды — веки, выя — шея, зеница — зрачок, пясть — кулак... Словарь старых названий частей тела. Хотите узнать, как раньше на Руси называли тот или иной орган вашего организма? Тогда вам прямая дорога на данную страничку.

www.ninabarlow.com



Галерея страшных масок, сделанных **Ниной Барлоу**. Маски из дерева и туфа, бумаги и пластика, кукурузных початков и глины. Жаль, купить нельзя.

www.halloweenfonts.com

Вам надоело набивать тексты в Word шрифтом Times New Roman? Хотите делать надписи на картинках Photoshop не Arial'ом, а каким-нибудь другим шрифтом? Impact из PowerPoint — сидит в печенках? Что ж, похоже, самое время обновить коллекцию шрифтов на своем компьютере. На сайте Halloween Fonts собрано более сотни самых разнообразных шрифтов. Все — абсолютно бесплатны. Есть как малоизвестные шрифты, так и популярные. Например, из фильмов "Терминатор", "Годзилла", "Супермен", с логотипов шоколадок "Сникерс" и "Баунти"...

www.skanword.ru



Любите разгадывать сканворды? Оказывается, любимым делом можно заниматься, не отходя от компьютера. На сайте **"Сканворд.Ру"** ежедневно публикуется несколько новых сканвордов различной сложности. За отгадывание вам начисляются очки. В конце каждой недели подводятся итоги, и набравшие больше всех баллов получают призы.

www.areamobile.de



тываются в недрах компаний, либо уже созданы, но массовый выпуск их еще не начат. Через два-три года у всех будут такие мобильники.

Прямая ссылка:

www.reamobile.de/static/designstudien.php

www.newdollar.ru

В конце 2003 года Соединенные Штаты выпустят новый вид долларовых купюр — со светлым цветным фоном. Сначала появятся двадца-

[illegible]

тидолларовые банкноты. В середине 2004 года в обращение поступят пятидесятидолларовые купюры, а к 2005 году стоит ждать и стадолларовых. Но не спешите бежать в банк и менять старую "зелень". Старые доллары будут приниматься наряду с новыми.

Выпуск новых купюр — очередной шаг правительства США по стабилизации валюты и защите денег от подделок. И хотя в одном из американских штатов подделки были замечены еще до официального выхода новых банкнот, банкиры продолжают утверждать, что подделывать новых "президентов" значительно сложнее.

На сайте собрана подробная информация о том, как, зачем и в каком количестве будут выпущены новые денежные знаки. А также объясняется, как отличить подделку от подлинника.

www.sled.ru

Цитата с сайта: "Homo sapiens на протяжении всего периода существования на Земле стремился к тому, чтобы оставить потомкам следы своего пребывания. От весьма значительных и важных для человечества (на скальная живопись первобытных, древние пирамиды и храмы, памятники архитектуры и шедевры живописи, литературные произведения, технические идеи) до самых примитивных и абсолютно никчемных: надписи на стенах, заборах..."

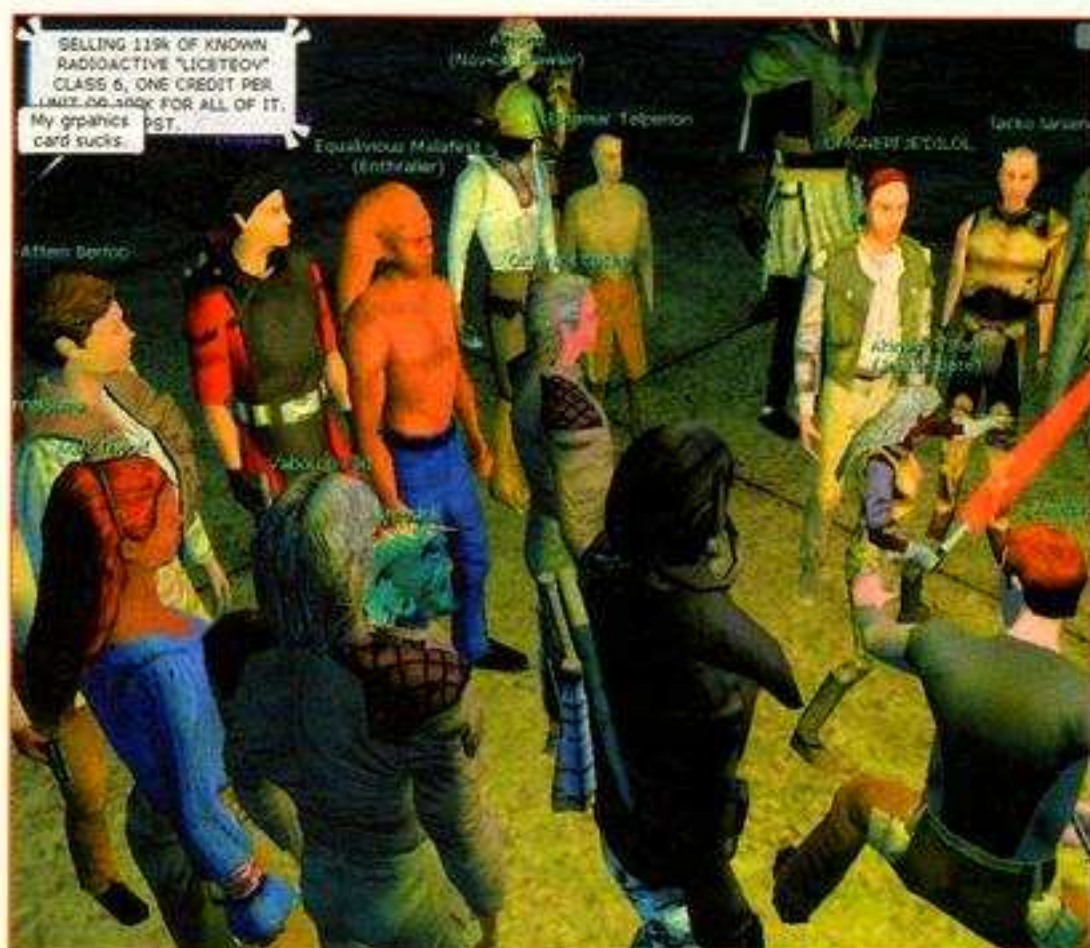
Если вы хотите оставить свой след в истории, вам прямая дорога на сайт **Sled.Ru**. Если вы мастерски владеете литературным языком, ну или хотя бы хоть как-то им владеете, для вас распахнет двери раздел *Слово*. Если же вы предпочитаете рисовать, фотографировать, лепить из глины, то обязательно посетите раздел *Дело*. Пока работ на сайте не очень много, но вы можете пополнить коллекцию...

www.habbohotel.com

Огромный отель, нарисованный в стиле пиксельной графики. Вы можете перемещаться с этажа на этаж, заходить в отдельные номера спускаться в подвалы, посещать виртуальные рестораны и даже общаться с персоналом и... с другими посетителями отеля, которые, как и вы, — живые люди. По сути, отель — это интерактивный чат. На разных этажах виртуального здания собираются пользователи, привыкшие общаться на те или иные темы. Этакий клуб по интересам. Можно не только бродить по отелю, болтая с другими юзерами, но и, например, снять номер на день-два, обставить его в любимом стиле, сделать несколько фоток-скриншотов на память.

Новости онлайновых игр

Star Wars Galaxies — охота на первого джедая



Успешно стартовавшая летом в США онлайновая ролевая игра **Star Wars Galaxies** уже приобрела десятки тысяч поклонников по всему миру. Седьмого ноября начались продажи SWG в Европе — при этом игра сразу же забралась на неплохие позиции в европейских чартах.

Можно было бы и закончить на этой оптимистической ноте, но совсем недавно в игре состоялось событие, которое сразу привлекло внимание геймеров. Тысячи игроков, находившихся 10 ноября в час ночи на всех серверах, получили сообщение от Имперского информационного агентства: «Дарт Вейдер почувствовал возмущение в Силе. Внимательно следите за всеми подозрительными личностями, обнаруживая странные или необычные способности. Вейдер уполномочивает каждого использовать любую силу на уничтожение этой угрозы. Убей джедая — порадуя императора». Все поняли, что в игре появился первый настоящий рыцарь-джедай.

Разработчики SWG не хотели, чтобы каждый игрок ударился в джедаичество, и с этой целью постарались максимально усложнить путь юным падаванам. Во-первых, способ стать джедаем вообще не был известен. Во-вторых, персонаж,

ставший джедаем, в отличие от других героев, после смерти умирает навсегда. Возродиться можно лишь в образе бесплотного призрака, дающего мудрые советы. Сложность и неочевидность пути Силы привела к тому, что лишь немногие упорные решились встать на этот путь, и первый игрок достиг этого статуса только в ноябре. При этом, судя по словам разработчиков, еще несколько человек находятся очень близко к обретению долгожданного титула и сверхспособностей (хотя вполне могут даже и не подозревать об этом).

Судьбе джедая-первенца вряд ли можно позавидовать. Имперцы и просто амбициозные игроки сколачивают банды и партии с тем, чтобы безжалостно истребить первого джедая. Вполне возможно, когда вы будете читать эти строки, его уже не будет в живых. Но другие уже на подходе, и совсем скоро могут появиться еще несколько «рыцарей света». Каждый джедай автоматически становится повстанцем, так что противостояние только начинается.

Сексуальные домогательства в онлайне — бред или суровая реальность?

На американском сайте **Warcry News Network** (www.warcry.com) в середине ноября был проведен женский круглый стол, посвященный проблемам сексуальных приставаний (**harassment**) в онлайновых играх. Тема не оставляла участникам дискуссии выбора, и диалог почти сразу же перешел в стадию пикирующего маразма. Кульминацией его стало откровение одной из участниц о том, что она была вынуждена покинуть сервер **Warcraft III**, потому что в чатах там сплошь и рядом употребляется слово «rape» в контексте: «Ах, блин, он поимел меня! Ничего, возьму орков и сам его поимею!». «Я, конечно, понимаю, они предполагают, что я тоже мужчина», — жаловалась она. — «Но мне, может быть, обидно постоянно это слышать».



После того как нашелся здравомыслящий человек и сказал, что домогательства в MMOG обычно не содержат в себе сексуального ком-

понента, разговор перешел в более разумное русло, и речь зашла о том, что именно считать домогательством. Если вас бьют топором по голове в MMORPG — это домогательство или обычный PvP? А если за вами бегают по всей карте? Обычные правила определения такого поведения, взятые из реальной жизни, не подойдут в онлайновых играх, ведь тогда виртуальными ловеласами можно будет назвать чуть ли не всех игроков подряд.

К общему мнению собравшиеся так и не пришли, хотя несколько разумных мыслей все же прозвучало. Во-первых, определения приставаний нет и быть не может: что одного заставляет упасть в обморок, для другого нормально. Во-вторых, не надо путать домогательства с обычным PK. В-третьих, лучший способ обезвредить доставучего игрока — просто не обращать на него внимания.

DAoC — поиграем бесплатно?

На сайте <http://daoc1.sytes.net> можно наблюдать за тем, как идет разработка и ввод в



строй первого эмулятора сервера и бесплатного шарда **Dark Age of Camelot**. На данный проект в стадии бета-тестирования допускаются все желающие (точнее, те, кто сможет выкачать немаленький дистрибутив и все обновления). На шарде пока нет ни предметов, ни монстров. Все, что игроки могут делать, — это рассматривать пейзажи и беседовать друг с другом. В ближайшее время разработчики обещают довести шард до ума; их цель — создать сервер DAoC, практически идентичный по возможностям официальному.

Если создание бесплатных шардов к неизвестной в России игре **Ultima Online** — обычная практика, то с DAoC все не так просто. Сервер — пиратский, и разрешения от правообладателей у его создателей нет. Прямого запрещения, впрочем, тоже. Соответственно, играющие на нем делают это безо всякой официальной техподдержки, на свой страх и риск. Но когда это останавливало любителей халявы? Кстати, создатели шарда переводят аббревиатуру DAoC не как **Dark Age of Camelot**, а как **Dead Alcoholics of Camboja**.

Все, кто интересуется бесплатными серверами других MMORPG, могут также зайти на сайт www.everquestserver.com, посвященный **EverQuest**, и на русскоязычный <http://themyst.ru/eqw>, где расположен единственный российский бесплатный сервер **EverQuest**. ■



Dialup - доступ
NightSurf
неограниченный доступ:

00:00
09:30

у нас самая ранняя "ночь"!

\$4 **new!**
неделя

\$14 **цены!**
месяц
снижены!

Неограниченный доступ:

00:00 - 09:30

Дополнительный доступ:

09:30 - 19:00 - \$1/час

19:00 - 00:00 - \$0.5/час

(все налоги включены)

Бесплатно:

Почтовый ящик 5 Mb,

домашняя WWW страница



ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380



Со времен событий, описанных в *Warcraft III: Reign of Chaos*, прошло четыре года. Изрядно потрепанные расы людей и орков залечили раны и начали восстанавливать свои королевства. Все шло спокойно, но в отдаленных землях появилась новая угроза...

Назад, в Тельдрассил

Идея сделать онлайн-игру во вселенной *Warcraft* кажется неудачной только поначалу. Разум отказывается воспринять традиционную стратегическую серию (пусть даже и с героями) в качестве онлайн-ролевой. Но стоит немного призадуматься, и идея уже выглядит очень логичной.

Со времени выхода в 1994 году первого *Warcraft* вселенная, где орки бьются с людьми, а эльфы расстреливают нечисть на просторах Азерота, Хаз-Модана и Лордэрона, стала одной из самых популярных в мире. Вселенная *Warcraft* по популярности может соперничать со Средиземьем и Забытыми королевствами, а по степени проработанности — с миром Тамриэля. Все знают, какого цвета в *Warcraft* орки и какой длины уши у местных эльфов. Стиль узнается сразу. Blizzard же давно известна как контора, выпускающая лишь хиты, но... только в жанре стратегий и RPG. Смогут ли мэтры столь же качественно сделать MMORPG?

После первых пресс-релизов и анонсов массовой онлайн-ролевой игры *World of Warcraft* (еще до выхода *Warcraft III: Reign of Chaos*) компания надолго замолчала и делала

вид, что сильно занята разработкой. Так занята, что времени на общение с прессой просто нет. Но на выставке E3 близардовцы кое-что рассказали журналистам. А чуть позже, с открытием официального сайта игры, мелкий ручеек информации о проекте превратился в полноводную реку — на суд геймеров стали выставлять свежие скриншоты из *WoW*, музыку, официальный FAQ... разработчики стали появляться на форумах, отвечать на вопросы.

И сейчас можно с уверенностью сказать, что близардовцы не собираются изменять своим принципам. Нас ждет продукт высочайшего качества. Если не революция в мире онлайн-ролевых, то уж точно отличная MMORPG, способная затмить и *EverQuest*, и *DAoC2*. Единственное, с чем разработчики могут подвести нас, геймеров, так это с датой релиза.

Давайте вооружимся виртуальными микроскопами и попристальней взглянем на то, из чего состоит проект. Ведь несмотря на то, что *WoW* — это "MMORPG во вселенной *Warcraft*", у игры немало других особенностей, отличающих ее от прочих онлайн-ролевых.

Внутри больше, чем снаружи

Когда Blizzard спрашивают, чем *WoW* будет выделяться из ряда других онлайн-ролевых игр, ответ обычно бывает следующим: "Мы хотим сделать игру доступной для тех, кто не может уделить онлайн-игре много часов в день (намек на



▲ Всесторонне развитый персонаж может с успехом сражаться как на близкой дистанции при помощи холодного оружия, так и на дальней — spellами. Обратите внимание, как бодро волшебница шинкует врага в ближнем бою.

EverQuest). Поэтому игра будет очень простой и доступной — как на уровне требований к компьютерам и связи (модемы еще поддерживаются), так и на уровне требований к игроку".

Что стоит за этими словами? Похоже, Blizzard всерьез собирается соблазнять и заманивать в *WoW* как абсолютно пассивную офлайн-публику, так и игроков, обитающих в подпольях *Diablo II* на *Battle.net*. Причем разработчики отлично понимают, что игроки вовсе не побегут сломя голову из миров *Diablo II* и *Warcraft III* на MMORPG-просторы *WoW*, и поэтому расставляют ловушки, налаживают капканы, копают ловчие ямы. Например, многих дьябломанов привлечет запах безнаказанности убийства: смерть персонажа — это именно его смерть. Не просто потеря части имущества, а полное обнуление всех характеристик: игрок возрождается "голым" на одной из точек респауна. Любители честной игры клюнут на аппетитное ограничение в тактике драки: атаковать игрока можно только после его согласия на битву. Те геймеры, которые не любят подолгу путешествовать по миру игры пешком — а ведь именно это отпугивает игроков от многих онлайн-ролевых, — соблазняются развитой "транспортной" системой *WoW*.

Хотелось бы отдельно остановиться именно на транспортной системе. Уж больно она нестандартна. Ничего подобного нет ни в одной другой MMORPG. Чтобы игрок зря не тратил драгоценное время, перемещаясь по пустынным местам на своих двоих, он может найти NPC-"таксиста" и



▲ Наиболее сбалансированная партия — четыре персонажа: два мага и два воина.



▲ Даже у тех персонажей, которые физически сильны от природы, можно развить навыки магии. Хорошо прокачанный гном-маг в бою страшен.

арендовать у него за определенную плату "грифона до Нортширского аббатства". Заработав чуть больше денег, умений и высокий уровень, игрок уже легко купит себе индивидуальное средство передвижения. Для людей это кони, для карликов — боевые бараны, для орков — волки. Привязки к конкретному животному нет — даже персонаж-человек сможет научиться "водить" волка, хотя сделать это будет непросто. А вот таурены могут передвигаться только на своих двоих. Зато у них есть специальный навык "кросс", разлив который, можно перемещаться с довольно высокой скоростью.

Чтобы немного увеличить мир игры, но при этом уменьшить время передвижения между локациями, Blizzard поступили довольно нестандартно. Здания в WoW, когда игрок находится на улице, выглядят не очень большими. Но стоит зайти внутрь, как оказывается, что места в здании более чем достаточно не только для того, чтобы выпить/закусить, но и чтобы устроить битву стенка на стенку.

Я бы в гоблины пошел...

Разработчики подчеркивают: "Любой игрок в WoW с самого начала будет чувствовать себя комфортно. Он не обязан выбирать среди десятков классов и навыков с непонятными названиями". Самый сложный выбор, который предстоит сделать игроку, — определиться с расой. Всего их восемь: люди, карлики, ночные эльфы, гномы, орки, таурены, тролли и нежить. Предполагается, что на одном аккаунте можно будет держать одновременно до восьми персонажей, что позволит за один заход "перемерить" все расы.

Хорошенько подумав перед выбором расы, на выборе класса уже можно расслабиться. Хотя самих классов в игре достаточно много (паладин, вор, священник, охотник, колдун, друид, воин, маг, шаман — это далеко не полный список), для каждой расы их выбор ограничен. По три-четыре на расу. Трудно представить себе орка-паладина или нежить-друида; паладинами смогут быть только люди и карлики, а друидами — ночные эльфы и таурены. Охотником никогда не сможет стать гном или зомби, а путь вора, наоборот, доступен для героя любой расы, включая нежить.

Прокачка героя в игре проста: каждая раса и класс обладают небольшим набором уникальных базовых характеристик, растущих только при применении того или иного навыка. Для воина — боевого, для охотника — приручения зверей, для колдуна — магического искусства. Помимо стандартных для класса характеристик, каждый персонаж может развить уникальные вторичные навыки. Например, прокачанный на-

вык создания механизмов позволит создавать механических сторожей, а навык вскрытия замков пригодится вору. Но прокачать персонажа-универсала не получится: для развития вторичных навыков понадобятся свободные очки уровня (а их никогда не бывает много) и немало денег для того, чтобы купить прокачку навыка у NPC-учителя. Каждый персонаж сможет прокачать лишь небольшое число дополнительных навыков. Какие именно — придется выбирать. "Убить" у себя навык и перераспределить очки по-другому можно, но это повлечет серьезные штрафы.

Чем заняться в Калимдоре

Из того, что новичок в мире WoW будет чувствовать себя комфортно, не следует, что он сразу сможет рубить наповал огромных монстров и на лихом скакуне влетать в самую гущу схваток. Для начала, как и в любой MMORPG, логичнее заняться, например, собирательством или охотой на незлобную фауну. Медведиков-пандаренов разработчики не обещают, и вообще с монстрами пока определенности нет; ясно только, что бестиарий WoW во многом похож на варкрафтовский, но копирует его не полностью. В лесах WoW можно будет встретить гноллов, на равнинах будут ползать наги, а в деревеньках по ночам начнут чинить беспредел жуткие мурлоки... Про других тварей пока ничего не известно.

Что касается уровня монстров, то его можно будет определить, во-первых, по экстерьеру: чем выше уровень, скажем, волка, тем он мощнее, тело более поджарое, шерстистое... Во-вторых, над головой монстра, если подойти к нему поближе, будет высвечиваться его уровень.

Битвы с монстрами, конечно, захватывают. Особенно с монстрами вселенной Warcraft. Но рано или поздно крошить в фарш компьютерных противников надоедает. Приходит время заняться выполнением квестовых заданий. Разработчики без устали нахваливают квестовую систему WoW — обещают разнообразие сюжетные задания. Не просто зачистка подземелий с несколькими вариациями, а длинные увлекательные истории, привязанные к конкретной местности.

Все квесты, которые персонажи будут получать у NPC, можно условно разделить на два вида: быстрые и эпические. Первые предназначены для любителей просто прошвырнуться по окрестностям, помахать мечом и получить немного очков опыта и золотишка. На выполнение таких квестов, в зависимости от уровня персонажа, уйдет от силы пара часов. А вот эпические квесты способны отнять и несколько дней игрового

времени. Выполнив всего одно такое задание, персонаж может значительно вырасти в уровне.

Некоторые эпические квесты просто невозможно выполнить в одиночку. Этим разработчики подталкивают игроков к объединению. Сначала просто в партии (в мире WoW партия состоит не более чем из пяти игроков), затем в дружины, а позже — и в целые гильдии. Общаться с другими игроками можно будет в чате, через консоль и еще несколькими способами. Какими — разработчики пока держат в тайне.

Сюжет? Про него известно только то, что он есть. Для онлайн-ролевки это уже немало. Разработчики держат в строжайшей тайне сюжетные перипетии WoW. Перечитайте первый абзац статьи. Это все, что известно. И, похоже, до релиза разработчики на большее не "расколются".

На скриншотах игра выглядит неплохо, хотя графика и не вызывает бури восторгов. Графический стиль "пять полигонов — орк", знакомый нам еще по третьему Warcraft, смотрелся отменно еще год назад. Но стиль стилем, а про плавность линий и хоть какую-нибудь реалистичность персонажей тоже забывать не следует. С другой стороны — в онлайн-игре суперграфика иногда способна угробить геймплей. Не каждый модем потянет 15 000 полигонов в модели, а если таких моделей на экране сотня-другая, то захлебнется любая выделенка. Поэтому о соотношении стиля/качества графики/быстродействия можно будет говорить, только когда игра выйдет. А пока остается лишь надеяться на заверения разработчиков, что "графика игры будет гибко настраиваться, и каждый пользователь сможет настроить ее оптимальным для себя образом".

Еще один немаловажный "технический" вопрос, который сейчас беспокоит всю российскую онлайн-общественность, — будет ли World of Warcraft издаваться в России? С одной стороны, последние эксперименты с The Frozen Throne настраивают на оптимистичный лад, но с другой — все понимают, что WoW — игра онлайн-овая. А рынок онлайн-игр у нас развит пока очень слабо.

В любом случае игра станет настоящим онлайн-развлечением для тех, кто всегда мечтал хоть на время стать простым зеленым орком, остроумным эльфом, мускулистым карликом... И даже если официально издавать игру на территории России никто не будет, всегда ведь можно купить английскую версию и оплатить игровое время с помощью кредитной карточки. ■



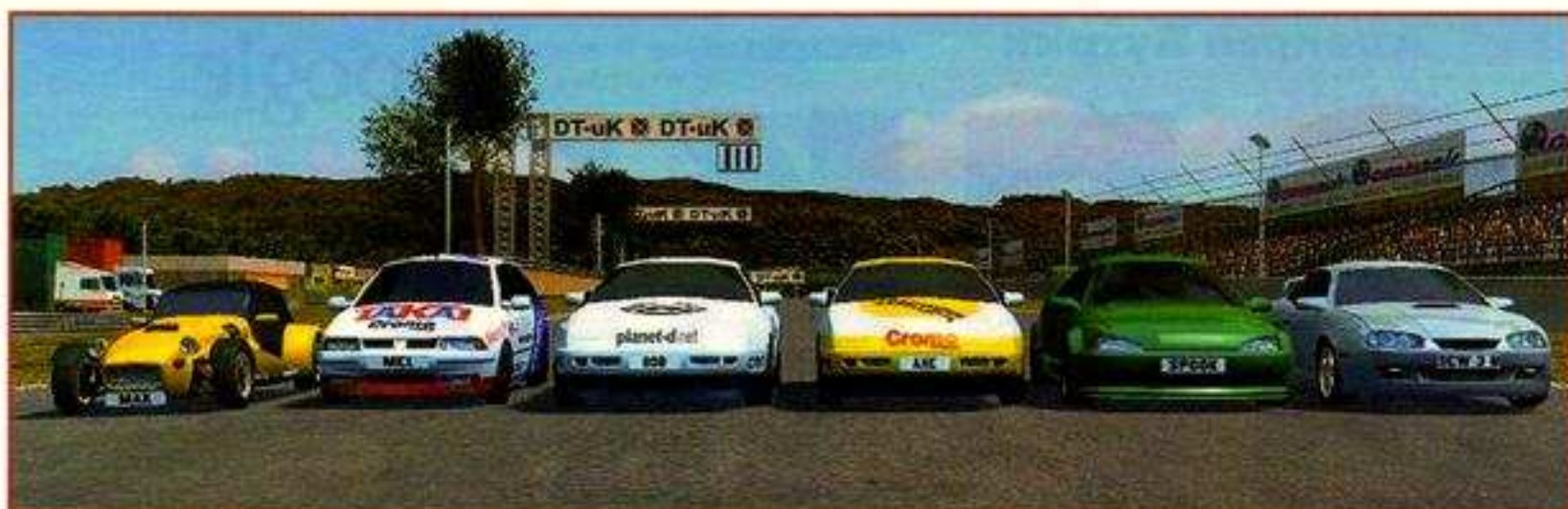
▲ Боевая магия в мире WoW необычайно красива. Визуальные эффекты разработчикам удалось на пять с плюсом.

ОБЗОР ОНЛАЙНОВЫХ ГОНОК LIVE FOR SPEED

И СКОРОСТИ

A white Porsche 911 GT3R race car is shown in profile, facing left. The car features extensive orange and black flame-style graphics along its side and rear. It has a large rear wing, racing wheels, and a roll-over protection bar. The text "GT3R" is visible on the side. The background is a fiery, orange and black abstract pattern. The car is reflected on a dark surface below it. The large white Cyrillic text "И СКОРОСТИ" is at the top.

A yellow and black open-wheel race car, possibly a Formula 1 or similar, is shown from a front-three-quarter view. The car has a prominent front grille with the word 'MAX' in white letters on a black background. It features large, black, multi-spoke wheels and a sleek, aerodynamic body. The car is parked on a dark, textured surface, likely a racetrack. In the background, there are blurred structures and other vehicles, suggesting a race environment.



▲ В игре можно устроить гонки на автомобилях разных эпох. Скоростные "Феррари" против неуклюжих "Жуков", "Форды" начала тридцатых против болидов "Формулы"...

Учиться придется долго. И до того момента, пока вы не освоите прохождение поворотов без вылетов с трассы и бурных эмоций по этому поводу — пробовать себя в состязаниях с реальными соперниками не стоит. Расстройств будет еще больше.

2fast 4u

Именно такой ник был у гонщика на черной HR GT Turbo, которого я случайно зацепил в шикане трассы Fern Bay Club финского сервера Nettika 5 GP. Водитель "турбы" огорчился и вынес предложение о моем дисконнекте, которое было поддержано сразу и единогласно. Если дисконнект не наставит провинившегося на путь истинный — могут еще и забанить на некоторое время. Обидно, но с другой стороны понятно: народ собрался продвинутый, решил провести десяток-другой грамотных заездов, а разные неумехи под колесами путаются, кататься мешают.

Для общения между гонщиками в LFS создано специальное меню. Разработчики, понимая, что во время гонки оторвать пальцы от клавиш управления чаще всего означает проиграть, отказались от консоли. Чтобы "сказать" что-либо одному из оппонентов, достаточно нажать на клавишу Esc и ткнуть курсором на кнопку с нужной командой, например Vote To Restart Race.



Первоначальные взносы

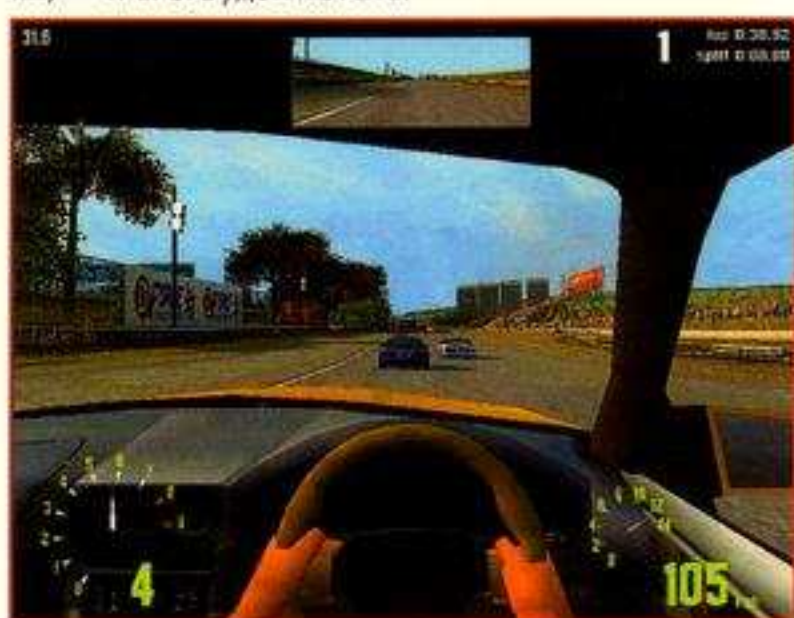
Приобщиться к LFS-миру просто — достаточно скачать с официального сайта <http://lfs.racesimcentral.com> дистрибутив. Хотя значительно проще взять его с нашего DVD. В демо-режиме игра позволяет ознакомиться практически со всеми возможностями, особенностями и недостатками, но ограничивает количество доступных машин и трек. Хотите получить больше, нежели три авто и одну трассу, — платите денежку. Радует то, что, в отличие от других онлайн-игрищ, денежку нужно заплатить один раз, а величина остальных затрат целиком и полностью будет зависеть от аппетитов вашего провайдера.

Наличие выделенной линии не обязательно, в LFS можно с успехом играть и через модем — разработчики хорошо оптимизировали сетевой

код. С пингом в 360 можно играть, а значения 100–120 считаются среди российских игроков просто отличными. Средние же значения — 150–180.

Неплохо, если у вас есть компьютерный руль, пусть даже самый простенький. Из-за продвинутой физики использовать для управления "топорную" клавиатуру неудобно. Как вариант можно использовать управление мышью — это не столь аутентично, зато избавляет от необходимости покупать руль.

Игра не предъявляет высоких требований к компьютеру — графика проста, так что современных 3D-ускорителей и сверхмощных процессоров не потребуется. PII-400, 64 Мб оперативки, — и LFS будет летать.



Нет в мире совершенства

Со временем начинаешь замечать, что игра съедает все свободное время: стараешься зайти на определенные сервера с уже знакомыми гонщиками и в очередной раз выяснить, кто лучше управляется с рулем. Начинаешь обращать внимание на проводящиеся в онлайн чемпионаты. Регистрируешься на официальном сайте, начинаешь следить за статистикой. Общаешься с братьями-славянами на официальном форуме (<http://lfs.4sure.info>), обсуждаешь свежие патчи, ругаешь плохой пинг и не умеющих ездить ламеров. Наконец, лезешь в ме-



▲ Столкновения во время гонки почти неизбежны. Один неверный поворот руля — и вот уже две-три машины идут юзом по асфальтовому полотну.

Борьба за FPS

Несмотря на нетребовательность Live for Speed к конфигурации компьютера, в гонках со значительным числом соперников (более десяти) игра может подтормаживать. В настройках по умолчанию LFS выдает не более 20–30 fps, а этого явно недостаточно.

Как проверить количество fps в Live for Speed? Очень просто — запускаем гонку с максимальным числом оппонентов, переключаемся на вид TV-камеры и следим за значением fps в левом верхнем углу. Если среднее значение этого параметра вас не устраивает — самое время приступить к настройкам.

Запускаем игру, идем в меню Options, в котором выбираем пункт Graphics. В первую очередь стоит отключить (переключить значение параметра в положение off) зеркало обратного вида (Mirrors). Зеркало сильно тормозит игру; если его отключить, то три-четыре кадра в секунду вы отвоюете.

Также можно отключить так называемый параметр "сглаживания", обозначенный как Mip bias. Конечно, когда картинка на экране слегка замылена, выглядит она более красивой, но если пожертвовать графикой, то скорость вырастет еще на два-три fps.

User LOD — это качество прорисовки оппонентов и степень детализации видимого пространства. Отключение этого параметра дает выигрыш всего в один-два fps и сильно ухудшает качество картинки на экране. "Отрубить" данный параметр стоит только тогда, когда никакие другие средства не позволяют достичь желаемого количества кадров в секунду.

Параметры Dust LOD (качество прорисовки спецэффектов) и Mirror LOD (качество прорисовки картинки в зеркале) можно смело отключать. Пункт Simple wheels включает/отключает отображение дисков на колесах машин. Несколько fps отключением этого пункта можно выиграть, но некоторым результат не понравится — все же автомобиль с одними лишь покрышками смотрится слегка неестественно.

Пункт Draw trees включает/отключает показ деревьев на трассе. Параметр Highlights on wheels отвечает за добавление освещения на диски колес, в игре практически не заметен, особенно в динамике. Можно отключить.

Пункт Shadow type позволяет включать/выключать тени от авто и неподвижных объектов на трассе. Если игра подтормаживает — смело отключайте.

В оставшихся параметрах смело ставьте off, так как они только тормозят игру и не прибавляют к графике ничего полезного.

но настроек, где игру можно настроить так, как только пожелает душа, проданная за литр бензина автомобильному дьяволу...



А за окнами — зима. И понимаешь, что даже если бы и была у тебя настоящая RB4 GT, то стоять ей однозначно в гараже по причине снега и гололеда до самой весны. А лучшее занятие для гонщика, к которому ты себя причисляешь, — не просмотр телетрансляций "Формулы-1" на диване в обнимку с кружкой пива и не чтение статей из глянцевого журнала о прошедших мотор-шоу. А пусть и виртуальные, но гонки. Сражение с реальными соперниками, с коварным, не прощающим ошибок асфальтом, на машине, которой, возможно, у тебя никогда и не будет, но которая ощущается по ту сторону монитора, словно живая. Ведь мы живем ради скорости... ■



ИГОЛКА ТРЕТЬЯ: ПОИСК КАРТИНОК

В Сети можно найти не только текстовую информацию, но и массу других полезных вещей: утилиты, патчи, программы и, конечно же, изображения. Однако, если эффективно искать хотя бы странички с нужной информацией умеют лишь немногие пользователи, то похвастаться умением находить нужные картинки могут единицы.

Почему? Во-первых, методы поиска изображений отличаются от поиска текстовой информации, а во-вторых, некоторые даже и не пытаются ничего искать из-за двух распространенных мифов. Первый из них гласит, что искать картинки стандартными поисковыми средствами очень сложно, а готовые сервисы по поиску картинок выдают неподходящие результаты. Сущность второго мифа заключается в том, что найти качественное изображение в Сети невозможно — найденные изображения либо окажутся сильно сжатыми (jpeg'ами), либо будут иметь слишком маленькое разрешение. Поспешу вас заверить, что на самом деле ситуация с поиском картинок обстоит вовсе не так безрадостно. Чтобы найти нужную картинку, надо всего лишь освоить несколько нехитрых приемов.

Классификация — всему голова

Существует несколько способов поиска изображений в Сети. А именно:

1. Поиск картинок при помощи специальных поисковых сервисов типа "Яндекс" и Google.
2. Поиск сайтов с нужной тематикой с последующим поиском картинок непосредственно на найденных сайтах.
3. Поиск сетевых библиотек изображений (онлайн-клипартов) с последующим поиском в библиотеке.
4. Поиск пресс-архивов различных компаний.

Разумеется, не все перечисленные способы равнозначны. Для одних целей лучше всего подходит один способ, для других — другой. Так, первый хорош при поиске изображений по популярным среди пользователей Сети темам (фотографии известных актеров, изображения растений и животных, автомобили и тому подобное). А последний дает наилучшие результаты для поиска изображений коммерческой продукции, в первую очередь — компьютеров и компьютерной техники. Поэтому мы рассмотрим подробно каждый способ, а заодно оценим его применимость для той или иной задачи.

Google и "Яндекс" наносят ответный удар

Впервые специализированные сервисы для поиска картинок были предложены службами AltaVista, Yahoo и Lycos. Однако ничего толкового из этих посевов так и не выросло. Но, поскольку потребность в хорошем поисковике картинок не только не падала, а наоборот — росла с каждым днем, знамя из рук нерасторопных лидеров было подхвачено молодой, но набираю-

щей обороты компанией Google. Результат стараний молодой компании (а теперь уже солидной конторы) впечатляет — на сегодняшний день Google предлагает наиболее оперативный и релевантный поиск картинок в Сети. И не освоить использование этого сервиса было бы непорочительной халатностью.

Попасть на страницу поиска изображений (<http://images.google.com>) можно с главной страницы Google после нажатия на закладку *Картинки*. В принципе, сразу после этого можно начинать поиск изображений, используя практически те же самые хитрости, с которыми мы познакомились в первых выпусках "Иголок". Но не будем торопиться, а попытаемся для начала понять, как работает алгоритм поиска изображений.

Помните о механизме индексации html-страниц, который мы рассматривали в первой статье цикла? Здесь практически то же самое — спайдеры индексируют найденные изображения так же, как и текстовую информацию, с той лишь разницей, что в качестве данных для индексирования используются подписи к картинкам (если таковые есть), имена файлов с изображениями и html-теги (имя страницы, ключевые слова, названия разделов и тому подобное). Первый вывод, который можно сделать из этой информации, — картинки, которые можно найти таким способом, будут обязательно привязаны к содержанию страницы. То есть найти таким методом коллекцию картинок, выложенную на ftp-сервере или помещенную в отдельный каталог в структуре сайта, невозможно.

Есть еще пара нюансов. Во-первых, не стоит мудрить с синтаксисом запросов — различные операторы для ограничения результатов поиска, которые помогали получить более релевантные результаты при поиске текста, при поиске картинок, скорее всего, дадут нулевой результат. Чем проще строка запроса для поиска изображений и чем меньше в ней слов, тем больше вероятность, что вы найдете то, что нужно.

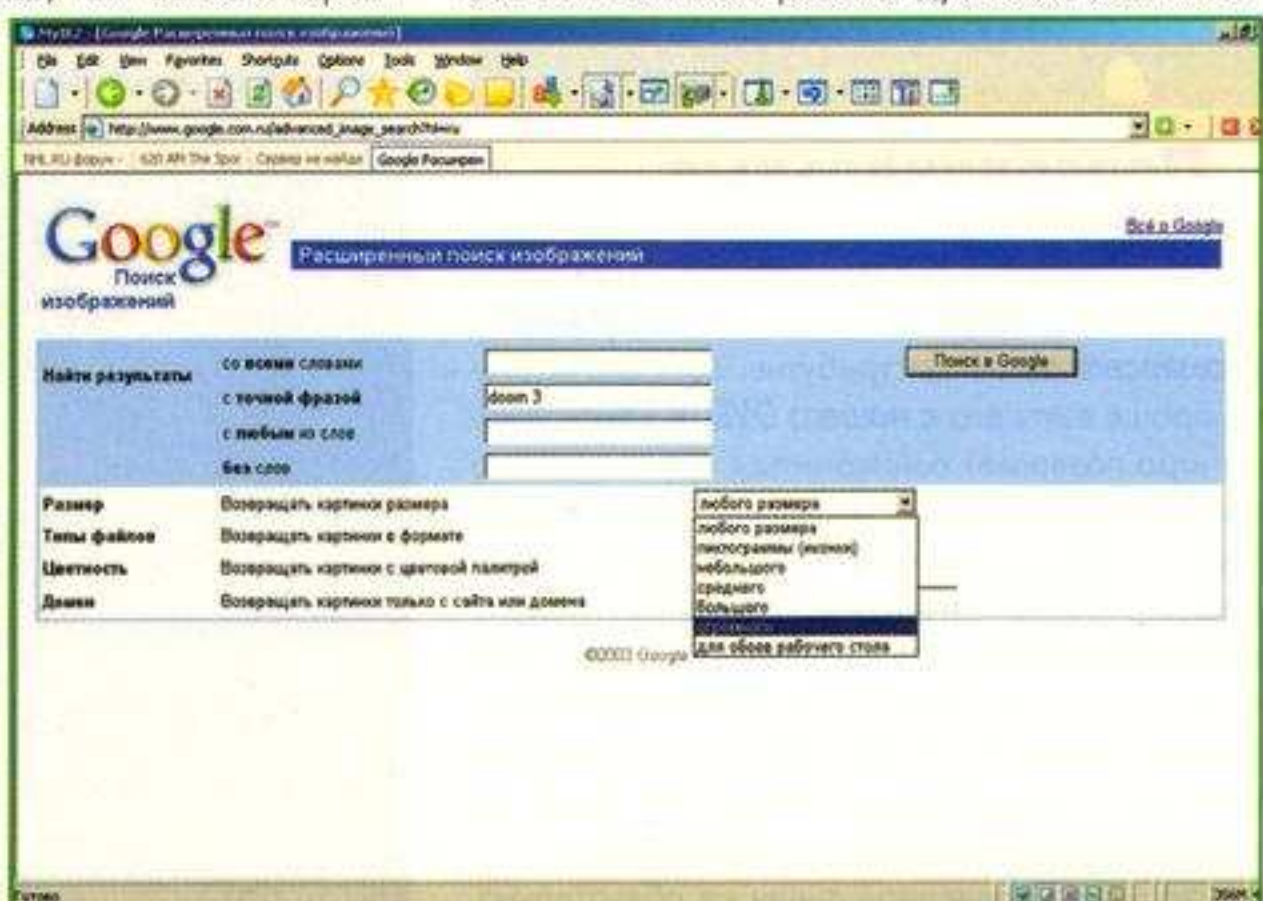
Второй нюанс заключается в том, что запрос обязательно должен быть составлен на английском языке. Поскольку наибольшее число ресурсов в Сети — англоязычные ресурсы, то и вероятность найти картинки по запросу на английском гораздо выше, чем на любом другом. Проведите простой эксперимент — попытайтесь найти картинки зерен какао по запросам *cocoa bean* и *какао зерно*.



▲ Наглядная агитация в пользу запросов на английском языке: запрос "какао зерно" — 0 результатов, "cocoa bean" — попадание в десятку уже с первой картинки.

Несмотря на кажущуюся идентичность (слова-то одни и те же — отличается только язык), первый запрос даст вам 224 результата и отличные фотографии плодов какао-дерева уже на первой странице, а второй — не даст вообще ничего.

Конечно, далеко не все знают английский язык так же хорошо, как русский. Но выход из этой ситуации есть, причем он в буквальном смысле слова под рукой — в интернете. Речь, как вы уже догадались, идет об онлайн-словарях. Я, к примеру, использую lingvo.yandex.ru и без тени сомнения рекомендую его и вам. Имей-



▲ Веб-форма расширенного поиска картинок на Google

те в виду, для каждого правила существуют исключения; точно такое же исключение существует и для вышеописанного правила. Например, при поиске фотографий российских политиков или звезд отечественного шоу-бизнеса лучшие результаты даст запрос на русском языке.

А теперь имеет смысл подробно рассмотреть веб-форму *Расширенный поиск изображений*, получить доступ к которой можно, нажав на ссылку с соответствующим названием.

Первый блок на странице расширенного поиска изображений состоит из четырех строк для ввода поисковых запросов.

Найти результаты со всеми словами — строка аналогична обычной поисковой строке.

Найти результаты с точной фразой — ввод слов с эту строку аналогичен использованию оператора **"словосочетание"**, то есть ввод слов аналогичен заключению словосочетания в кавычки.

Найти результаты с любым из слов — аналогично применению оператора **OR**.

Найти результаты без слов — аналогично использованию оператора **-**.

Второй блок предназначен для сужения результатов поиска и состоит из следующих опций.

Возвращать картинки размера — возможные варианты (в скобках указано приблизительное разрешение): любого, пиктограммы (не больше 60x60), небольшого (не больше 150x150), среднего (150x150 — 250x250), большого (250x250 — 450x450), огромного (не меньше 400x400), для обоев рабочего стола (не меньше 800x600).

Возвращать картинки в формате — возможные варианты: в любом, jpg, png, gif.

Возвращать картинки с цветовой палитрой — варианты: любой, черно-белой, полутоновой (256 цветов), полноцветной (high color или true color).

Возвращать картинки только с сайта или домена — аналогично использованию оператора **site:**. Эта опция незаменима при поиске изображений на больших сайтах со сложной навигацией.

Не так давно сервис для поиска картинок появился и на "Яндексе" — www.yandex.ru/images.html. В целом, правда, при поиске картинок "Яндекс" уступает Google, но для запросов на русском языке находит больше результатов, поэтому его тоже стоит взять на заметку.

Оба описанных сервиса хорошо подходят

для поиска практически всех типов изображений — от фотографий мотыльков до скриншотов самых новых компьютерных игр. Введите в строку поиска название игры, за ходом разработки которой вы следите, и результат не заставит себя ждать.

Если вы ищете эскизы или скетчи, которые были созданы при разработке интересующей вас игры, после названия игры добавьте в строку поиска слово **art**.

Сам себе Шерлок Холмс

Думаю, у многих на языке вертится вопрос: зачем для поиска картинок использовать стандартные поисковые средства, если существуют специальные поисковые службы, "натасканные" именно на картинки? Ответ на этот вопрос кроется в механизме индексации страниц с картинками, описанном в предыдущем разделе. Нередки ситуации, когда картинки хранятся на сайте без подписей, и спайдер индексирует их не по подписям, а по именам файлов и тегам на странице. В этом случае в результаты поиска нужные страницы могут не попасть. И наоборот — в результатах могут появиться совершенно "левые" страницы. Причем



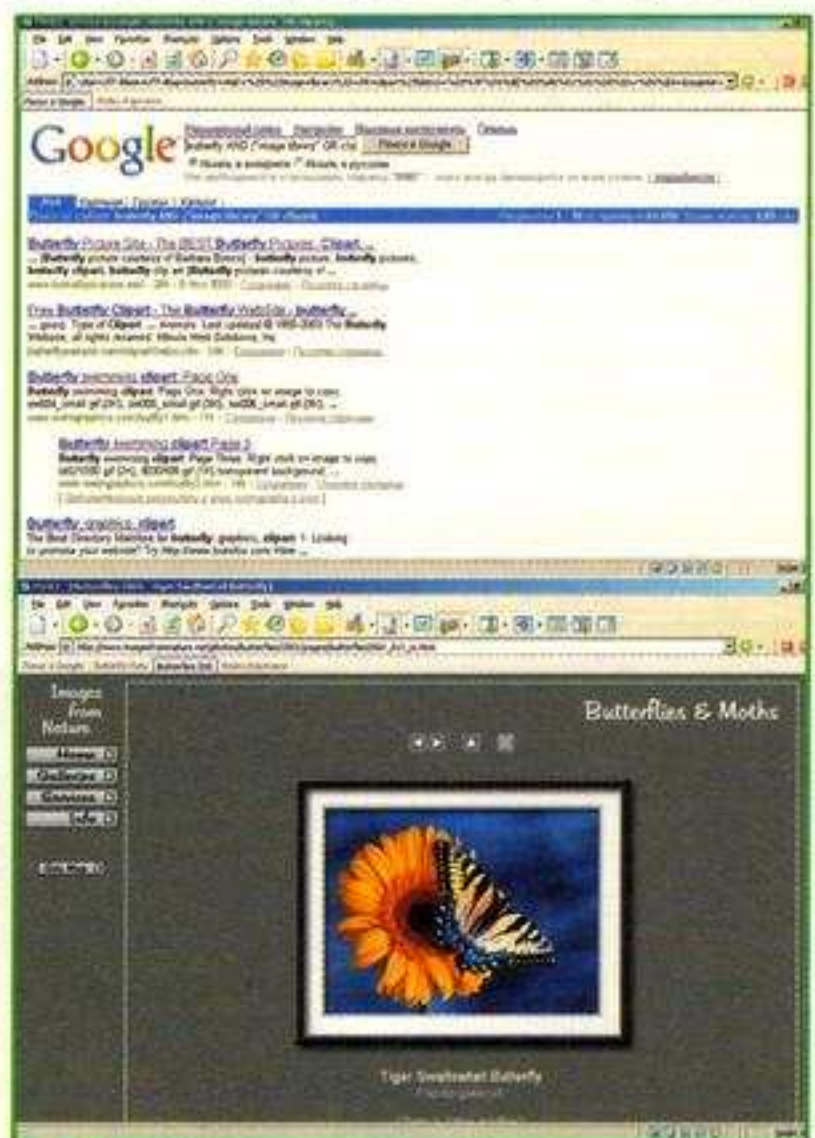
▲ Мы пойдем другим путем: ищем сайты по запросу "virtual reality", выбираем нужный и наслаждаемся видом... вот такой, к примеру, экзотической 3D-мышки с поэтическим названием Space Mouse.



чем необычнее ваш запрос и меньше популярность темы, по которой вы осуществляете поиск, тем больше мусора вы получите в итоге.

Проведем простой эксперимент — попробуем найти фотографии различных устройств виртуальной реальности: шлемов, тактильных перчаток, виброжилетов и так далее. Здравый смысл подсказывает, что надо перейти на страницу поиска картинок и ввести в строку поиска **"virtual reality device"**. Однако результаты свидетельствуют об обратном — ни одной толковой картинки на первой странице с результатами нет вообще. И вот тут-то на помощь может прийти второй способ поиска изображений — путем нахождения нужных тематических сайтов.

Перейдите на главную страницу Google и попробуйте поискать сайты по запросу **"virtual reality"**. Вуаля! Уже на первой странице есть интересная ссылка на сайт **Virtual Realities** — фирмы, которая занимается продажей различных устройств VR. Кстати, этот же сайт стоит первым в рекламных ссылках в правом столбце на странице с результатами. Итак, переходим на страницу www.vrealities.com и наслаждаемся качественными изображениями различных технических диковин — 3D-мышек, виброжилетов и так далее.



▲ Грамотный запрос, несколько кликов мышкой — и вас просто по уши завалит фотографиями бабочек. Не нравятся бабочки? Не беда — можно найти клипарты с пулеметами или девушками в купальниках.



▲ Скриншоты Doom 3? Нет ничего проще. И разрешение нормальное — 1024x768, хоть на десктоп ставь.



Подытожим: если стандартные средства для поиска картинок не могут помочь в отыскании нужных изображений, можно попробовать найти сайт с подходящей тематикой и поискать картинки непосредственно на нем. Не самый простой способ, успех здесь во многом зависит от удачи, но в некоторых случаях этот метод просто незаменим.

Заначка для художника

Онлайн-клипарты и сетевые библиотеки изображений необходимы тем, кто по роду своей деятельности связан с компьютерной графикой. Часто бывает, что, к примеру, для создания очередного коллажа срочно необходима какая-то картинка, а на домашних CD-сборниках ее нет. В этом случае можно попробовать отыскать сетевые аналоги CD-клипартов.

В первую очередь можно попробовать способ, аналогичный описанному в предыдущем разделе — нужно лишь добавить в строку поиска слова *image library* или *clipart*, еще лучше сделать это так: *то, что нужно найти AND ("image library" OR clipart)*.

Давайте для примера поищем клипарты с изображениями бабочек; для этого введем на главной странице Google: *butterfly AND ("image library" OR clipart)*. Результаты говорят сами за себя: первая же найденная ссылка приведет нас на www.butterflypictures.net — не просто клипарт, а целый каталог клипартов по бабочкам. Еще пара кликов — и можно найти замечательного махаона (все внимание на скриншот).

Еще один способ разыскивания клипартов — поиск в каталоге. Например, на отечественном Mail.Ru или на том же Google в разделе *Каталог*. Но "ручной" поиск все-таки мощнее.

Где живут самые толстые картинки?

Поиск пресс-архивов — не самый простой способ нахождения нужных изображений, да и тематика, которую можно "окутить" таким методом, зациклена на технике, в первую очередь — на компьютерах. Зато изображения, которые вы найдете таким способом, будут превосходного качества — ведь архивы изображений коммерческих фирм предназначены для журналов. Они имеют огромное разрешение и нередко выкладываются в Сеть в tiff-формате. Некоторые из найденных изображений вы просто не сможете "утянуть" на диалог: скачать по модему картинку "весом" в несколько десятков мегабайт — задача для очень терпеливых.

Итак, некоторые рекомендации по поиску. В первую очередь, нужно загрузить сайт компании, продукция которой вас интересует. Пресс-архивы с библиотеками изображений, кстати, есть далеко не у всех, чаще всего — у самых известных и "упитанных" брендов, например Intel, Microsoft, Epson, Nokia. Чаще всего искать сайт нужной компании не приходится — достаточно вести в адресную строку браузера ее название и добавить к нему *.com*. После того как страница загрузилась, нужно найти ссылку на пресс-архив. Она обычно либо размещена на главной странице сайта, либо упрятана в раздел с названием *About*, *Company Info* или *General Info*. После перехода на страницу с пресс-архивом надо искать ссылку на изображения; она может называться *Photos*, *Images*, *Image Library* или *Product Media*. Если отыскать изображения пресс-архива таким образом не удастся, можно попробовать выйти на него при помощи системы поиска по сайту на главной странице компании. В строке поиска следует использовать следующие ключевые слова: *press images*, *product shots*, *product photos*, *image archive*, *image library*.

Рассмотрим метод на примере компаний Nokia и Thrustmaster.

NOKIA

Загружаем www.nokia.com, переходим в раздел *About*, жмем закладку *Press* и попадаем в пресс-центр Nokia. Библиотека изображений доступна по ссылке *Photos* слева на странице, а в центре внизу показаны свежие поступления в библиотеку изображений. Файлы в библиотеке хранятся в двух разрешениях — высоком и низком (для просмотра). "Низкое разрешение" в данном случае — это около 1024x768, то есть на весь экран.

THRUSTMASTER

Загружаем www.thrustmaster.com, жмем ссылку *Europe* и переходим на европейский сайт компании. Затем переходим в раздел *Media Room* и там нажимаем ссылку *Images Gallery*. На сайте Thrustmaster изображения также хранятся в двух разных разрешениях, однако "низкое разрешение" таково, что картинки даже не помещаются в окне браузера, и их приходится прокручивать не только по вертикали, но и по горизонтали.



Этой статьей мы заканчиваем цикл "Иголки в стоге сена". Не важно, чем для вас является поиск в Сети — работой или развлечением, ремеслом или искусством. Главное, что, как и любой другой навык, поиск в Сети требует опыта — держайте, и со временем вы не только сами станете мастером по откапыванию нужных вещей в интернете, но и сможете обучить этому искусству других начинающих пользователей. А вместо эпилога я хочу привести две отличных цитаты:
Ищите и обряцете (с) Иисус.
Найдется все (с) "Яндекс". ■

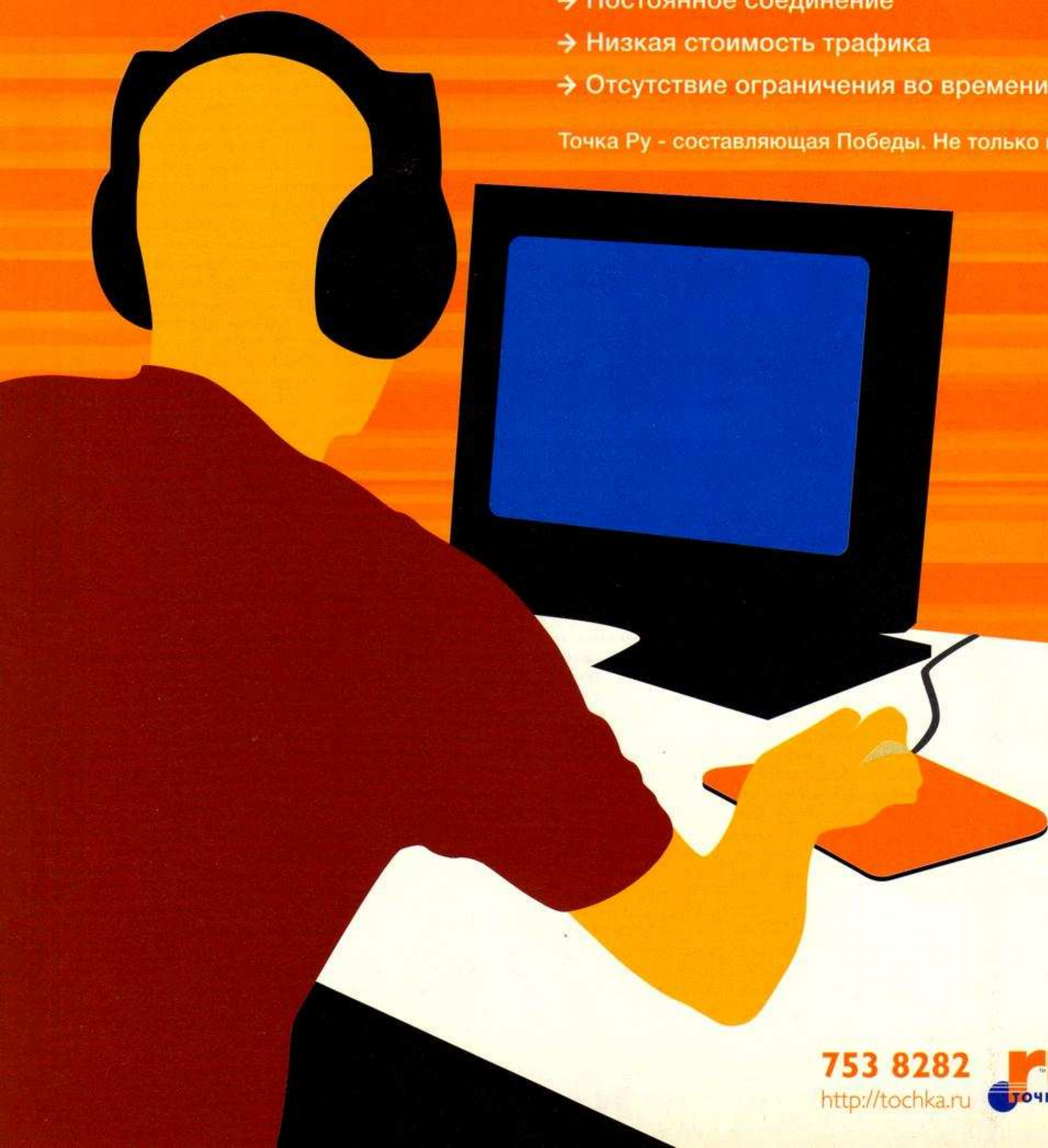


Игра.

Она увлекает. Она втягивает. Мир, в котором только ты и твоя команда. Ты нужен им. Они - часть тебя. Ты не можешь их подвести. Твое мастерство, твое умение, твоя скорость - вот составляющие Победы. Две из них подвластны тебе, скорость подвластна нам! Мы поможем тебе выиграть, мы поможем выиграть твоей команде! Поставь точку в выборе провайдера!

- Скорость до 1 Мбит/сек
- Постоянное соединение
- Низкая стоимость трафика
- Отсутствие ограничения во времени.

Точка Ру - составляющая Победы. Не только в Игре.



753 8282

<http://tochka.ru>



Ярослав Дмитриев
Алексей Макаренко

Анти-спамер

Эффективные методы борьбы со спамом

Представьте себе: утром, позавтракав и приняв душ, вы одеваетесь, выходите на лестничную клетку, спускаетесь на один пролет, вставляете маленький медный ключик в почтовый ящик... Стальная дверка распаивается, и из недр ящика на вас устремляются сотни рекламных буклетов, приглашений на вечеринки, предложения похудеть, потолстеть, что-нибудь увеличить, всякие рекомендации и инструкции... вы судорожно пытаетесь захлопнуть ящик, но бумажки продолжают лететь, и вот вы уже стоите по колено в макулатуре.

Абсурд? Сюрреализм? Пожалуй. Но почему-то никто не считает абсурдом подобную ситуацию при работе с компьютером. То, что на e-mail в день приходят десятки или даже сотни совершенно ненужных писем, стало практически нормой. Спам! Вы, возможно, и не собираетесь "...заработать \$50 000 за одну неделю..." или "...купить замечательный прибор для снятия перхоти с кончиков волос...", но вам все равно предложат.

От спама вполне можно защититься. Надо только знать правила самообороны. И тогда любую спам-рассылку, проведя два-три приема, можно сбить с ног. А спам-лист отправить в нокаут метким ударом в челюсть.

Откуда есть? Пошел!

Японцы говорят: "Чтобы эффективно бороться с врагом, проживи его жизнь, узнай о враге все..." Иными словами — неплохо было бы знать историю врага.

Spam расшифровывается как SPiced hAM, что в переводе означает "колбаса (или ветчина) со специями". В 30-х годах прошлого столетия это слово было введено в обиход как торговая марка корпорации Hormel, которая выпускала консервы сомнительного качества. Точнее, были потребители, у которых насчет качества было вполне определенное мнение. Они делились на тех, кто был уверен, что консервы плохие, — такие "Спам" просто не покупали. Другие — покупали, но недолго.

Так или иначе, но количество желающих отведать "изысканного" продукта стремительно сокращалось. Чтобы продать чудовищное количество скопившегося на складах неликвидного мяса, Hormel провела в 1937 году массовую рекламную кампанию. Буклеты с рекламой "Спама" расклеивались на столбах, в телефонных будках,

в закусочных и прачечных, высылались по почте миллионам жителей США. Нанимались даже специальные бригады граффити-рисовальщиков, чтобы те фигурно выводили слово "Спам" на стенах домов и заборах. Все консервы были проданы, а слово "спам" вошло в историю как синоним массовой надоедливой рассылки и даже было занесено в Оксфордский словарь.

Доктор, я умру?

Вы выходите на виртуальные улицы интернета. В переулках вас уже поджидают коварные спамеры с финками и бейсбольными битами. Им только дай повод и волю — вмиг набросятся и растерзают. Поэтому в Сети надо вести себя так, чтобы не привлекать внимания спамеров. Говоря научным языком — принимать превентивные меры.

Зарегистрируйте на свое имя два электронных ящика. Один — так называемый личный, второй — рабочий. Адрес личного ящика сообщите только людям, которым вы доверяете. Если же среди ваших знакомых есть хотя бы один, занятый в компьютерно-рекламном бизнесе, адрес ему не давайте.

Второй — рабочий — ящик пригодится для заполнения форм, участия в форумах и гостевых книгах. Если у вас есть домашняя страничка, не стоит указывать на ней адрес для связи и отзывов. Для спамера это — как красная тряпка для быка. Быки цветов не различают, но на красные тряпки кидаются с завидным остервенением. Так и спамер — ему совершенно не важно, какой вы там ящик прописали, рабочий или личный. Главное, что адрес прописан и на него можно выслать рекламу. А если можно, то будьте уверены — ее вышлют.

Если все же возникнет необходимость указать личный адрес, то записывайте его в такой форме: vasya_NOSPAM@pupkin.ru или vasya-antispamprefix@pupkin.ru. Хитрость в том, что программа, используемая спамерами для сбора адресов, — спам-краулер — "съест" его в том виде, в каком он записан. Принцип "программа — дура, пользователь — молодец" отлично работает. Посетитель форума поймет, что писать нужно на адрес vasya@pupkin.ru, а не на vasya_NOSPAM@pupkin.ru. Если же по интеллекту юзер недалеко от спам-краулера, подумайте, а нужны ли вам письма от такого пользователя?

Я сегодня не СПАМши

Вы сделали все, чтобы коварные спамеры вас не заметили, не дотянулись до вас ложноножками своих спам-краулеров, под пытками не вывели у вас e-mail. Но предположим, что ядовитые иголки под ногтями, раскаленный утюг на груди и паяльник... скажем, под мышкой сделали свое дело. Ваш электронный адрес попал к спамеру. Что делать в этом случае?

Ни в коем случае не отвечать по обратным адресам, указанным в "мусорной" почте. Ваш ответ подтвердит, что ваш электронный адрес "жив". Подлый спамер нажмет красную кнопку — и тогда на ваш ящик обрушится настоящая спам-лавина. По той же причине никогда не пользуйтесь предложением исключить ваш адрес из списка рассылки.

Когда собственных сил уже не хватает, когда спамеры окружили ваш виртуальный дом и закидывают рекламные буклеты в форточку, самое время нанять киллеров... Нет, не могучих широкоплечих мужиков с черными футлярами, в которых спрятаны снайперские винтовки. А утилиты, которые способны подстрелить любое спам-сообщение еще на подлете к вашему почтовому гнезду.

Почтовые клиенты — в бой!

Не все догадываются, но самые простенькие киллеры давно живут на ваших компьютерах. Это почтовые клиенты. Например, если договориться с The Bat!, то он по вашей просьбе пустит пулю в лоб многим спам-посланиям. Даже вскрикнуть не успеют! В качестве оружия The Bat! использует специальную фильтрацию входящей корреспонденции, активировать которую можно через встроенный Сортировщик писем. Опция называется Выборочное скачивание и позволяет стирать спамерские письма прямо на сервере.

Все отлично, но оружие The Bat! далеко не идеально. Стреляет не прицельно, да и глушителя явно не хватает. К тому же на вашем компьютере может быть установлен не The Bat!, а, скажем, Outlook. Увы, не все почтовые клиенты умеют корректно фильтровать корреспонденцию. Неприятно, если зашедший к вам на чашечку чая друг вместо радостного приветствия получит пулю промеж глаз от чрезмерно осторожного телохранителя. Так и почтовые

клиенты могут случайно удалить нужное вам письмо.

Кроме того, схема работы фильтра *Выборочное скачивание* недостаточно продумана. От этого система в процессе сортировки подтормаживает. Самое же неприятное в том, что The Bat! не показывает, какие письма были уничтожены. Он просто сообщает: "В почтовом ящике было 30 писем, получено 23". А вы потом гадаете — не грохнул ли The Bat! какое-нибудь ценное послание.

Чтобы избежать подобных казусов, для борьбы со спамом лучше нанимать профи.

Лучший спам-киллер

Сразу оговоримся. Охота на спам — бизнес довольно прибыльный, в нем работает немало профи, прошедших "чечню" и "афган" защиты локальных сетей от вирусов. Мы рассмотрим самых популярных и эффективных бойцов.

SpamPal

Разработчик: James Farmer
Размер: 569 кб
Лицензия: Donationware
Интерфейс: RUS/ENG
www.spampal.org



SpamPal устанавливается на компьютере и работает как шлюз между почтовой программой и ящиком на сервере. Получив письмо, SpamPal путем использования различных алгоритмов анализирует, является ли письмо спамом, добавляет к письму свои заголовки и отдает почтовику. В зависимости от настроенного фильтра письмо попадает в ту или иную заранее указанную папку.

Встроенный в SpamPal метод проверки — сравнение письма с онлайн-базами (таким способом использует сейчас большинство программ для борьбы со спамом) открытых почтовых релейов — отсеивает письма, пришедшие с адресов из этих баз. Прокси также работает достаточно надежно и фильтрует большую часть спама. Другие методы реализуются с помощью плагинов (можно скачать на странице программы) и дают очень хорошие результаты.

На сайте разработчика можно найти большое количество русскоязычной документации по программе, так что проблем с настройкой возникнуть не должно.

Если вас смущает название лицензии, по которой распространяется утилита, — Donationware, — не смущайтесь. Это один из видов условно бесплатного софта. Разработчики разрешают использовать утилиту "на все сто", но просят вас пожертвовать любую сумму в фонд программы, если она вам понравилась.

Active Email Monitor

Разработчик: Victor Sazhin
Размер: 310 кб
Лицензия: Freeware
Интерфейс: RUS/ENG
www.emailmon.com

Одна из лучших программ для борьбы с нежелательной почтой. АЕМ может проверять адрес получателя (если в поле "кому" не стоит ни один из адресов вашей почтовой книги, программа убивает их сразу), удалять "с подтверждением" или "сразу" письма по заданному размеру (также присутствует сортировка по методу "больше или меньше заданного размера") и письма, в которых различные поля (тема, адрес отправителя, получателя) содержат определенную информацию. Программа может проверять сразу несколько почтовых ящиков. Еще один плюс программы — способность работать антивирусным монитором. Также реализованы такие полезные вещи, как обновление базы вирусов и спамеров через сайт разработчиков одним нажатием кнопки. Большую часть времени программа висит в трее; это экономит место на рабочем столе и оперативную память.

Очень эффективная утилита. Настроек не слишком много, но алгоритм "отсева" спам-рассылки работает просто отлично.

Bounce Spam Mail

Разработчик: Albert Yale
Размер: 279 кб
Лицензия: Freeware
Интерфейс: ENG
www.er.uqam.ca/merlin/fq591543/bsm/



Многие письма от спамеров содержат строки вида: "Если вы не хотите больше получать нашу рассылку, то нажмите сюда, и вы будете отписаны от рассылки". Мы уже обсудили, что ничего писать в ответ не стоит, так как это только удостоверяет спамеров в существовании вашего ящика. Bounce Spam Mail предлагает достаточно оригинальное решение проблемы. Утилита просто посылает спамеру сообщение об ошибке от имени почтового сервера. В сообщении содержится информация, что данного e-mail не существует. Спамеры обычно удаляют "мертвые" адреса из спам-листов, поэтому велик шанс, что ваш почтовый ящик будет исключен из списка рассылки.

Интерфейс утилиты предельно прост. Кто хоть раз работал с почтовым клиентом, разберется без труда. В первой строке необходимо ввести свой адрес, во второй — адрес почтового сервера, в третьей — адрес спамера, а в текстовом окне — полное сообщение от спамера, включая служебные заголовки. Это можно сделать, сохранив письмо из вашей почтовой программы во внешний файл и прочитав его из Bounce Spam Mail командой "Read Message From File". Остается только нажать кнопку Send и попрощаться с незадачливым спамером.

Отличный способ быстро избавиться от некоторых видов спама. Следует, правда, иметь в виду, что некоторые спам-программы умеют анализировать скрипты писем и распознавать, откуда на самом деле приходят письма. От таких спамеров Bounce Spam Mail не поможет.



Spam Hater

Лицензия: FreeWare
Разработчик: Net Services
Размер: 624 кб
Лицензия: Freeware
Интерфейс: ENG
www.compulink.co.uk/~net-services/spam/spam_hater.htm



Программа позволяет "настучать" на излишне надоедливого спамера. У многих провайдеров есть специальная служба, куда можно пожаловаться на засорятелей почтовых ящиков. Такие службы обычно имеют адрес вида abuse@имяпровайдера.ru. Но самому обычно очень сложно понять, куда же все-таки послать рекламационное сообщение. Тут-то и приходит на помощь Spam Hater. Программа анализирует спам, выявляет адрес "неприятеля", определяет его местонахождение с помощью встроенной утилиты Trace Route, а затем усмиряет спамера метким выстрелом в упор — письмом с предупреждением о возможных последствиях его деятельности.

Для безопасности можно отправлять сообщения только постмастерам и провайдерам спамера. Есть возможность автоматизировать основные действия (определение адреса спамера и отсылку письма его провайдеру), программа поддерживает около 40 известных почтовых программ, среди которых, правда, нет The Bat!.

Если у вас проснется желание отомстить спамеру, используя его же методы, то и тут вам поможет Spam Hater, который сообщит о почтовом хулигане в конференции Usenet. В тот же день ящик спамера будет включен в несколько сотен почтовых рассылок. То-то его владелец обрадуется.

К сожалению, жалоба провайдеру — не столь уж эффективный способ борьбы со спамом. Некоторые провайдеры вообще не обращают внимания на такого рода письма, другие — реагируют, но лишь изредка. Третьи наказывают спамеров часто, но учитывая, что есть провайдеры первого и второго вида, спамеры обычно пользуются их услугами.

Не стоит останавливаться на каком-то одном способе борьбы. Например, настроить почтовый клиент и этим удовлетвориться. Спам будет уничтожен только тогда, когда вы его догоните с помощью правильно настроенного почтового The Bat! и собьете с ног, например, Active Email Monitor. А дальше — как в старом анекдоте: "Лежачего не бьют — его добивают... ногами..." — с помощью, скажем, Bounce Spam Mail. А еще можно и контрольный выстрел в висок из Spam Hater сделать. Чтоб уж наверняка. ■

Symbian OS

Будущее ближе,
чем вы думаете

symbian OS

Возьмите в руки последнюю модель телефона от Nokia, Siemens, SonyEricsson или любого другого раскрученного производителя. Его красивый интерфейс с яркими high-color иконками, который заставляет вас вытряхивать содержимое свиной-копилки на прилавок и отдавать трудовой рубль, — вовсе не заслуга производителя. Единой операционной системой для всех последних достижений на ниве строения мобильных телефонов мы обязаны компании Symbian Ltd. Разумеется, каждая компания перерисовывает интерфейс под свои нужды, нанимает дизайнеров для создания ярких иконок и т.п. Но факт остается фактом — в груди всех современных телефонов бьется Symbian OS.

Добро пожаловать в завтра

Что такое Symbian и с чем, соответственно, ее едят? Какое отношение это имеет к мобильным играм? Нижеследующий текст призван восполнить зияющие дыры в нашем с вами образовании. Внимаем.

Настоятельно рекомендуем ознакомиться с прилагающейся к материалу врезкой, из которой явствует, что Symbian — это надолго (а скорее всего — навсегда). Сегодня в состав акционеров Symbian Ltd. входят все лидеры мобильной индустрии, а значит — в ближайшие несколько лет именно эту операционную систему мы будем видеть на экранах своих телефонов. Один из главных плюсов Symbian — то, что она является так называемой открытой системой. Весь



Да, Он Самый. Теперь — на экране вашего телефона.

Эволюция Symbian

1998. Symbian Ltd. Основана как частная независимая компания. Впрочем, за спиной этой «частной и независимой» стоят люди в дорогих костюмах из корпораций Nokia, Motorola и Psion.

1999. Matsushita (она же — Panasonic) входит в состав акционеров и, соответственно, получает лицензию на использование Symbian OS.

2000. Sony и Sanyo лицензируют ОС. Параллельно Ericsson запускает на орбиту первый телефон с Symbian OS на борту — Ericsson R380.

2001. Fujitsu и Siemens приобретают лицензию (напомню, что сейчас эти две компании слились в креативном экстазе, результатом которого стало появление Fujitsu-Siemens). Nokia анонсирует свою модель 7650, оснащенную Symbian версии 2,5. Nokia 9210 Communicator выходит в свет вместе с полным набором утилит для разработки собственных предложений. Народные умельцы и самородки волебно потирают руки.

2002. Samsung сподобилась приобрести лицензию, в то время как Siemens и SonyEricsson входят в состав акционеров Symbian Ltd. Анонсирован SonyEricsson P800.

2003. Samsung становится акционером Symbian Ltd. Sendo анонсирует Sendo X, Siemens, в свою очередь, объявляет о SX1. Nokia выводит на арену N-Gage.



David Levin, глава Symbian Ltd.



XIII

поддержка HTML/XML и полный набор мультимедиа-развлечений. Кто бы мог подумать, что будущее наступит так быстро?

Чем весь этот праздник жизни чреват для нас, людей, жадных до мобильных развлечений? В первую очередь — многообразием игр и расширением границ рынка. Покупая Symbian-powered телефон, вы входите в единое стандартное пространство и можете быть уверены, что вам всегда найдется чем загрузить свою покупку. Так, уже сегодня для Symbian созданы (особо нервных просьба пристегнуть ремни): Doom (да-да, именно он. Точная копия без намека на потерю качества. Прямо сейчас, между фотографиями домашних котов, доступна на личном сайте некоего Питера по адресу www.yipton.net), XIII (мобильная версия потенциального блокбастера. Раньше, чем PC-релиз), Splinter Cell, Prince of Persia: Sands of Time и море других игр. Все это — по смешным для индустрии ценам. Тот же «Принц» на сайте производителя, компании GameLoft (www.gameloft.com), обойдется вам всего в \$3!

Дальше — больше. На сайте компании WildPalm (www.wildpalm.co.uk), помимо демо-версий дюжины самых разных игр, доступны для скачивания всевозможные приложения для Symbian-powered телефонов — от музыкальных секвенсоров до систем защиты.

Разумеется, не обошлось и без героических подвигов пиратов. Так, буквально через несколько недель после официального выхода был взломан стандарт Nokia N-Gage. Теперь все якобы эксклюзивные игры работают на любом мобильном телефоне под управлением Symbian — интернет кишит скриншотами Tony Hawk Pro Skater 4 и Red Faction, запущенных на последних моделях Siemens и любых других телефонах, работающих на базе Symbian. А значит, Nokia придется пересмотреть свою маркетинговую политику — эксклюзивность игр больше не является аргументом в пользу приобретения N-Gage. Добро пожаловать в мир открытых операционных систем.

Есть подозрение, что все только начинается. Уследить за всем, что происходит в мире мобильных развлечений, становится все сложнее — с появлением инструментов для разработки миллионы умельцев со всего мира буквально атакуют рынок, наряду с крупными компаниями. Что будет завтра — не знает практически никто, ибо возможности практически не ограничены, а прогресс, сорвавшись с тормозов, летит вверх с какой-то неприличной скоростью. Трехмерная графика, единый стандарт, синхронизация с компьютером... Будущее действительно гораздо ближе, чем вы думаете. ■



Rainbow Six: Raven Shield

ОБЗОРЫ ИГР Playmobile.ru

Ice Hockey 2003

Жанр: Спортивный симулятор

Хоккей на экране мобильного телефона? Да еще какой — среди стран наличествуют даже Россия и Украина! Рекомендуется всем хоккеистам, страдающим на твердой почве от бесконечной слякоти.

Резюме: Настоящий хоккей на экране мобильного телефона с беспрецедентной детализацией.



Ice Hockey 2003

Модель телефона	Код игры
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 6650	2990223
Nokia 3510i	2990205
Nokia 3650	2990215
Nokia 7650	2990229

Moorhen Classic

Жанр: Аркада



Ice Hockey 2003

Настоящий симулятор браконьера и, по совместительству, один из самых ожидаемых ремейков компьютерных хитов. В нашем случае отстреливать в особо крупных размерах предстоит "мобильных" куропаток.

Резюме: Браконьерский расстрел надоедливых куропаток. Затягивает удивительным образом.

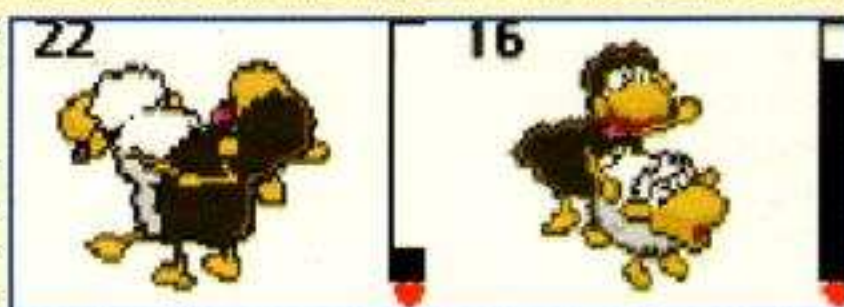
Модель телефона	Код игры
Siemens M50,MT50	2610408
Siemens S55	2610414
Siemens SL45i	2610419
Nokia 3510i, 3530, 3560, 3595, 8910i, 3520, 3510	2610207
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 6650	2610201
Nokia 3600,3650,6600,7650,N-Gage	2610214
Nokia 3410,3590,3570,3585,3585i,6310i,6310	2610209

Sven

Жанр: Аркада

Уморительный ремейк неформального компьютерного хита. Баран выпущен на свободу после длительного воздержания и жаждет большой и чистой любви. Осчастливить многочисленных овец ему постоянно мешает ограниченное время и разномастные препятствия на пути к прекрасному. Отличный подарок с намеком для любимой девушки.

Резюме: Культовая аркада, наглядно демонстрирующая все минусы воздержания.



Sven

Модель телефона	Код игры
Siemens C55	2560403
Siemens M50,MT50	2560408
Siemens S55	2560414
Siemens SL45i	2560419
Siemens SL42	2560421
Nokia 3510i, 3530, 3560, 3595, 8910i, 3520, 3510	2560213

Как получить игру от Playmobile

Выберите код игры для вашего мобильного телефона и отправьте его по SMS на номер 3010 (МТС, Би Лайн, Мегафон). В ответ вы получите WAP-ссылку на игру.

Yoyo Fighter

Жанр: Аркада

Потенциально культовая игра для всех любителей "йо-йо". Тинейджер, вооруженный этой незамысловатой конструкцией, прорубается через полчища разнообразных монстров ради спасения своего лучшего друга.

Резюме: На редкость приятная графика вкупе с удивительным для мобильной игры разнообразием геймплея.



Yoyo Fighter

Модель телефона	Код игры
Siemens C60	2960405
Siemens SL55	2960420
SonyEricsson T610	2960503
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 6650	2960226
Nokia 3510i	2960205
Nokia 3650	2960215
Nokia 7650	2960229
Nokia 6600	2960222

Nokia N-Gage

Tomb Raider

Жанр: Action

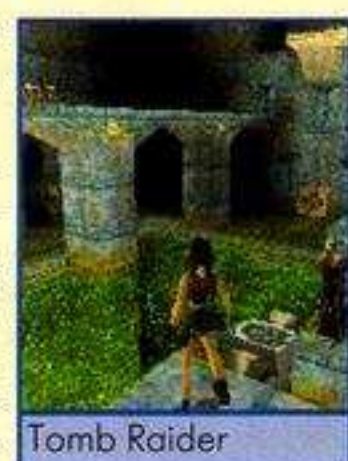
О мобильных похождениях Ларисы нашей Крофт хочется остановиться основательно. Ибо, как это ни печально, разочаровала.

Да, рассматриваемая нами сегодня игра — это порт оригинального TR, который вышел — только вспомните — в 1996 году! Семь лет назад весь мир с замиранием сердца гадал, получится ли у него на этот раз ухватиться за треклятый уступ, или Лара снова разобьется о неприступные скалы. По замыслу Nokia, то же самое должно было произойти с глядящим на экран N-Gage игроком сейчас. Не вышло.

Не вышло по причинам, от игры никак не зависящим. Просто совершенно очевидно, что какие-то игры, по крайней мере пока, не приспособлены для эксплуатации на мобильном телефоне. Как результат — Tomb Raider выглядит на порядок беднее параллельно вышедшего Tony Hawk's Pro Skater (см. детальный обзор в следующем номере). Если в случае с бодрым скейтбордистом ничего, кроме реакции, не требовалось, то Tomb Raider, если вы помните, предполагал внимательное исследование всевозможных поверхностей на предмет поиска лазейки или подходящего выступа. Негласное правило TR всю жизнь читалось так: если вы увидели самый недостижимый уступ — именно на него вам и придется прыгать. В условиях ущемления прав полигонов и размазывания текстур найти этот самый уступ бывает весьма сложно. Здесь же — очень странный подход к организации управления. Один раз нажав стрелку в нужном направлении, вы спокойно наблюдаете, как Лара автоматически бежит туда, пока не упрется в стену или не сорвется.

И все-таки, несмотря ни на что, это "Томб Рейдер" на мобильнике. С трехмерной графикой и огромными уровнями. Да, Ларе при переезде досталось значительно больше, чем Тони Хоку, но стоит позвать руку Nokia хотя бы за то, что из всех походов Ларисы они выбрали самое удачное.

Резюме: Порт Tomb Raider на экран N-Gage прошел болезненно — играбельность продукта, как это ни печально признавать, заметно пострадала. ■



Tomb Raider

Игра Tomb Raider предоставлена компанией Dixis (www.dixis.ru (800) 200-11-00 единая справочная по России), за что мы ее сердечно благодарим.

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

STAR TREK: ELITE FORCE 2

ПУТЬ К ЗВЕЗДАМ

На одной из палуб космической станции кипит бой. Штурмовой отряд Hazard Team под командованием лейтенанта Алекса Мунро прорывается к капитанской рубке через толпы чужих, наседающих со всех сторон. Монстры нападают организованно. В бою один за другим погибают соратники Мунро. И вот Алекс уже один стоит в кольце врагов, отстреливаясь короткими очередями — заканчиваются патроны.

И когда почти все чужие уничтожены, а лидер Hazard Team готов возликовать, вдруг гремит мощный взрыв; он сбивает Мунро с ног. Когда Алекс поднимается, он видит перед собой гигантского монстра, который кидается на него и бьет наотмашь клешней. Мунро выхватывает из-за пояса плазменный нож, высоко подпрыгивает, включает реактивный ранец и мощным ударом клинка разваливает тело монстра на две части... Фантастика, скажете вы? Нет — это модификация для Star Trek: Elite Force 2, которую мы сегодня создадим.

ГРАФИКА И ЗВУК

Игра Star Trek: Elite Force 2 создана на движке Quake III Arena. Все игровые ресурсы упакованы в pk3-архивы в каталоге \base. Pk3 — не что иное, как обычные zip-файлы, для работы с которыми подойдет любой современный архиватор.

Изучим строение основных архивов игры. Файл pak10.pk3 содержит каталог \maps с картами в виде bsp-файлов. Вы можете загружать в игре любой из этих уровней, вызвав консоль (для этого нажмите клавишу ~) и введя команду map X, где X — название нужной вам карты. Особого внимания заслуживают секретные арены ef2_minigame2.bsp, zoo1.bsp, secret1.bsp, secret2.bsp, secret3.bsp.

В архивах pak15.pk3 и pak16.pk3, разложенные по папкам, находятся текстуры формата dds. Для работы с графическими файлами понадобится пакет утилит DXT Tools (забирайте программу с [нашего компактa](#)). Пользоваться программой несложно: для конвертирования dds-файла в формат tga запустите файл readddt.exe с параметром: readddt <имя dds-файла> (например, readddt C:\sky.dds). В директории с программой будет создан файл test.tga, содержащий рисунок из указанного вами dds-файла. Обратное действие (то есть перевод графических файлов из формата tga в dds) осуществляется с помощью запуска файла nvddt.exe с параметром: nvddt <имя tga-файла> (в нашем случае — test.tga). Чтобы отредактировать любую текстуру, переведите ее сначала в формат tga, чтобы работать с ней в графическом редакторе (например, в Photoshop). После преобразований переведите картинку обратно в формат dds.

Файлы pak30.pk3 и pak31.pk3 содержат звуковые эффекты в формате wav, помещен-

ные в директорию \sound. В pak30.pk3 вы найдете следующие подкаталоги: \chars (звуки и речь различных персонажей), \doors (звуки дверей), \environment (звуки природы). В архиве pak31.pk3 находятся папки: \footsteps (звуки шагов), \impact (звуки, раздающиеся при повреждении различных поверхностей), \menu (звуковое оформление меню), \player (звуки, издаваемые игроком), \ships (звуковые эффекты космических кораблей), \vehicles (звуки транспортных средств), \weapons (звуки всех видов вооружения). Любой звуковой эффект можно заменить на звук из другой игры. Для этого достаточно скопировать файл нового звука поверх старого, изменив имя.

В архиве pak32.pk3 находятся используемые в игре музыкальные треки в виде mp3-файлов. Чтобы поменять озвучку, достаточно скопировать в данный файл новую музыку, не забыв переименовать новые mp3-файлы.

ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

Архив pak20.pk3 содержит модели, скины и файлы с характеристиками различных объектов, которые рассортированы по каталогам. Изучим самые важные из них.

Папка \aidata состоит из ряда подкаталогов, каждый из которых содержит файлы с параметрами персонажей. Подкаталог \Alien соответствует чужим, \Andorian — андорианам, \Attrexian — аттрексианам, \Borg — боргам, \Bugs — жукам, \Human — людям, \Klingon — клингонам, \npc — мирным персонажам (NPC), \Romulan — ромуланам, \Teammate — вашим напарникам. В каждой из этих директории хранится несколько файлов с расширением tik, в которых хранятся параметры персонажей данной расы.

Любой tik-файл начинается со строки init — названия главного раздела, содержимое которого заключается в фигурные скобки. Раздел init состоит из ряда подразделов, построенных по тому же принципу. Файлы из папки \aidata имеют лишь один такой подраздел — server, где и находятся характеристики персонажа. Подраздел делится на несколько тематических блоков, названия которых выделены двумя строками черточек. В первом (Setup Actor) располагаются общие характеристики модели. Самые важные из них:

actortype — дружелюбность героя по отношению к вашему персонажу. Значение параметра берется в кавычки и определяет тип поведения субъекта. Возможные значения: **enemy** — враг, **friend** — партнер;

name — имя персонажа (должно быть указано в кавычках);

setsize — габариты. Значение характеристики выглядит следующим образом: "X Y Z", где X — размеры субъекта по оси X, Y — по Y, Z — по Z. Изменяя габариты врагов, можно добиться довольно забавных результатов. Так, слишком крупные враги практически бес-

помощны, так как по ним несложно попасть им любого оружия. "Карлики" же, наоборот, являются очень неудобными мишенями — всадить в них пулю непросто;

watchoffset — поле зрения героя. Значение параметра задается аналогично предыдущему атрибуту;

mass — вес (в килограммах). Чем больше значение данного атрибута, тем медленнее передвигается и поворачивается персонаж;

bloodmodel — модель кровавых капель, которые вы видите, когда персонаж получает ранение. Здесь нужно указать название tik-файла (должен находиться в каталоге \fx архива pak20.pk3), соответствующего данной модели;

health — здоровье противника в момент его появления на свет (в условных единицах);

maxbosshealth — максимальное здоровье. Данный параметр есть только у боссов (в названиях соответствующих им файлов присутствует слово boss), так как только боссы умеют восполнять жизненную энергию;

updatebosshealth — способность к регенерации (1 — есть, 0 — нет). Обратите внимание на то, что если значение параметра не указано, регенерировать данный персонаж не может;

turnspeed — поворотливость персонажа (в условных единицах);

fly — способность летать (1 — есть, 0 — нет);

armor — тип брони (если у героя нет брони, данный атрибут у него отсутствует);

AdaptiveArmor — универсальная броня, частично защищающая персонажа от всех видов атаки; **ShieldArmor** — броня, хорошо защищающая от большинства типов атаки, но при этом совершенно бесполезная против определенных видов оружия (они указываются в качестве значения параметра **armorcommand "noprotection"**);

notifyothersatdeath — способность замечать тела мертвых товарищей (1 — есть, 0 — нет) и поднимать тревогу в случае их обнаружения (необходимо, чтобы значение параметра **settendency "pullalarm"** было равно 1);

max_inactive_time — максимальное время (в секундах), которое противник будет бездействовать после того, как вы попали в его поле зрения;

fov — угол обзора (в градусах);

immortal — данный показатель определяет, является ли персонаж бессмертным (1 — да, 0 — нет). Например, бессмертны ваши помощники, которым соответствует файлы из каталога \Teammate: файл **teammate_voyager_aidata.tik** определяет характеристики ваших товарищей по отряду, а файл **teammate_aidata.tik** — временных помощников (как правило, это инопланетяне, сопровождающие вас в течение одной миссии). Можно сделать своих партнеров простыми смертными, выставив им значение этого параметра на 0. Игра станет более реалистичной и увлека-

тельной. Как и подобает предводителю отряда, вам придется следить за действиями своих подопечных, прикрывая и защищая их при необходимости. Добавляя в файлы из папки \Teammate параметр **health** с определенным значением, вы можете добавить или убавить жизни подчиненным.



▲ Теперь защита своих напарников от неприятеля является одной из обязанностей игрока.

Ниже располагается блок **Setup Damage Modifiers** с параметрами, определяющими величину урона, наносимого данным героем другим персонажам.

damagemodifier actortype enemy — множитель урона, который данный персонаж причиняет главному герою. Если число больше единицы, сила персонажа увеличивается, если меньше — уменьшается.

damagemodifier actortype teammate — множитель урона, наносимого напарникам главного героя.

damagemodifier actortype friend — множитель урона, наносимого мирным персонажам.

В блоке **Setup AI** задается поведение и вооружение субъекта. Параметры вида **setendency "X" N** определяют, есть ли у персонажа способность X (если вместо N стоит 1, то имеет, если 0, то не имеет). Ниже приведен список основных способностей:

pullalarm — умение поднимать тревогу;

ambush — способность организовать засаду;

snipeenemy — умение издала расстреливать врагов из снайперской винтовки. В сочетании с умением **ambush** делает врагов очень опасными;

patrol — способность к патрулированию;

wander — умение прогуливаться по местности (не патрулирование);

follow — умение преследовать врагов;

seekenemyfromposition — способность издала замечать противников;

spar — навык драться руками.

Если выставить на единицу значение всех параметров для всех врагов, они значительно поумнеют, играть станет намного сложнее и интересней.

В этом же блоке находится несколько команд **giveactorweapon**, каждая из которых "наделяет" героя тем или иным видом вооружения. В качестве значения такого параметра указывается путь к **tik**-файлу (он должен находиться в директории \actorweapons архива **pak20.pk3**), соответствующему данному оружию. Об "оружейных" **tik**-файлах мы поговорим чуть позже, а пока разберем еще одну настройку из блока **Setup AI** — **useactorweapon "X"**, которая опре-

деляет основное оружие (его название стоит на месте X) персонажа.

Редактирование находящихся в файле настроек, таких как **health**, **maxbosshealth**, **updatebosshealth**, **turnspeed**, **armor**, **max_inactive_time**, **watchoffset**, **fov**, а также параметров поведения и вооружения позволяет регулировать сложность игры. Если игра кажется вам слишком легкой, можете ее усложнить, сделав врагов более живучими, быстрыми, умными, внимательными и наделив их более мощным оружием (можно даже выдать каждому оппоненту по несколько видов оружия). Если вы не хотите усложнять себе жизнь, а просто любите сражаться с равными по силам соперниками, будет разумным усилить своих напарников. Это позволит сохранить сложность примерно на том же уровне, сделав при этом всех игровых персонажей более разумными. Начинаящие же игроки, испытывающие большие трудности при прохождении игры, могут слегка ослабить всех врагов.

ОРУЖИЕ ВРАГОВ

Следующая важная папка архива **pak20.pk3** — \actorweapons. В ней находятся файлы с расширением **tik**, содержащие базовые параметры орудий убийства, которыми пользуются ваши враги, а также временные помощники. Самые важные файлы — **actorweapondata.tik** и **actorprojectiledata.tik**, первый из которых отвечает за общие характеристики оружия, а второй — за параметры снарядов. Оба файла состоят из блоков, имена которых выделены двумя рядами знаков равенства. Каждый блок соответствует тому или иному оружию и называется соответственно.

Разберем файл **actorweapondata.tik**, в котором прописаны атрибуты вида **\$define X-Y Z**, где X — наименование оружия, Y — название показателя, Z — его значение. Набор настроек для каждого орудия убийства выглядит следующим образом.

FIRE-TYPE — тип снаряда, которым стреляет данный ствол: **Bullet** — пуля, **projectile** — разрывной снаряд. У холодного оружия данная характеристика отсутствует.

BULLET-RANGE — максимальное расстояние, на которое стреляет пушка (в метрах).

BULLET-SPREAD — меткость оружия (в процентах).

BULLET-DAMAGE — урон от данного оружия.

BULLET-COUNT — количество выстрелов, которое может произвести ствол, прежде чем ему потребуется перезарядка.



▲ В созданной мною модификации даже обычные борги — грозные враги.

PROJECTILE — снаряд, которым стреляет пушка. Только для видов оружия, которые могут использовать разные патроны. Нужно указать название соответствующего **tik**-файла из папки \projectile (в ней хранятся файлы с характеристиками снарядов для оружия, используемого врагами) архива **pak20.pk3**. Довольно забавно выглядит гранатомет, стреляющий мелкой дробью.

MELEE_KNOCKBACK — отдача при выстреле из оружия. Значение параметра лучше увеличить.

Перейдем к файлу **actorprojectiledata.tik**, который содержит характеристики снарядов. В файле прописаны параметры вида **\$define X-Y-Z N**, где X — название расы, представителя которой пользуются оружием, заданным переменной Y, Z — наименование атрибута, N — значение. Переменные могут принимать следующие значения:

PROJ-SPEED — скорость полета снаряда (м/с);

DIRECT-DAMAGE — урон, наносимый здоровью жертвы данным снарядом (в условных единицах здоровья);

SPLASH-DAMAGE — урон от взрыва осколков снаряда;

SPLASH-RADIUS — радиус взрыва (в метрах);

PROJ-EXPLOSION — тип взрыва снаряда в воздухе. Данная характеристика, равно как и следующая, служит ссылкой на **tik**-файл (должен лежать в каталоге \weapons архива **pak20.pk3**) с параметрами взрыва;

PROJ-GROUND_EXPLOSION — тип взрыва данного снаряда на земле;

PROJ-LIFE — время (в секундах) после выстрела, через которое детонирует снаряд;

HEALTH — "здоровье" снаряда. Чем выше значение параметра, тем сложнее заставить снаряд сдетонировать, стреляя в него.

В папке \actorweapons также находятся **tik**-файлы с параметрами оружия. По структуре эти файлы очень похожи на файлы с характеристиками моделей. Единственное отличие — раздел **animations**, определяющий анимацию стрельбы в разных режимах. Параметр **init** содержит лишь несколько переменных:

name — название оружия;

archetype — модель оружия;

hand — рука, в которой персонаж держит данное оружие (**left** — левая рука, **right** — правая, **dual** — герой держит пушку обеими руками одновременно).

Пора как следует вооружить врагов. Мы уже подобрали для них подходящий оружейный арсенал при редактировании файлов из папки \aidata. Теперь рекомендую подправить характеристики вражеского оружия, делая его более мощным. Не забудьте также про своих напарников — их вооружение тоже желательно улучшить. Бои станут более захватывающими, а сложность игры останется на прежнем уровне.

ПРЕДМЕТЫ ПЕРВОЙ НЕОБХОДИМОСТИ

Заглянем в папку \item, где содержатся файлы с информацией о различных полезных вещичках, с помощью которых вы можете поправить свое здоровье, улучшить состояние брони, пополнить запасы амуниции или временно получить какую-нибудь сверхспособность. Редактирование файлов из данного каталога позволит менять не только внешний вид "призов", но и их функции.

Директория содержит текстуры (файл формата **dds**), модели и файлы с параметрами "призов" (файлы с расширением **tik**). Модели представлены **tan**-файлами, работа с которыми осуществляется в **3D Studio Max** с установленным плагином **max2tan** из программного пакета **Ritual's UberTools** (находится на нашем компакт). Вы можете изменить внешний вид любого предмета, перерисовывая текстуры.



Все **tik**-файлы можно разделить на несколько групп в соответствии с типом вещей. Файлы, имеющие в своем имени приставку **ammo** (отделяется от остальной части названия символом **_**), соответствуют боеприпасам к различному оружию; файлы с приставкой **armor** — броне, **cf** — флагам в режиме игры **Capture the Flag**, **gs** — разновидностям золотых космических корабликов (дают доступ к секретным миссиям), **health** — аптечкам, **holdable** — переносным предметам, **mp** — различным вещам в многопользовательском режиме игры, **powerup** — "призам", наделяющим героя сверхъестественными способностями, **rune** — рунам. Чтобы увидеть любой из "призов" (а также любой предмет, имеющий модель и текстуры) в игре, достаточно активизировать читы. Запустите игру с параметром **EF2.exe +set cheats 1**, загрузите ту или иную карту, вызовите консоль нажатием клавиши **~** (тильда) и введите команду **spawn X**, где **X** — путь и имя **tik**-файла, соответствующего объекту. Например, если вы пропишете команду **spawn models\item\armor_large_shield.tik**, появится большая броня.

Рассмотрим структуру "призовых" **tik**-файлов, которые не отличаются большим размером и содержат лишь несколько параметров. Начальный раздел любого файла — **setup** — отвечает за внешний вид полезной вещи и содержит переменные:

scale — множитель размеров предмета. На указанное здесь число умножается реальная величина вещи (определяется характеристикой **setsize**). Увеличивается, если значение больше нуля, уменьшается — если меньше;

radius — радиус зоны, в пределах которой вы автоматически подбираете объект.

Раздел **init** содержит общие характеристики "приза". Вот их перечень.

classname — категория, к которой относится "приз".

name — название вещи.

amount — количественная характеристика "приза". Для аптечки данный показатель определяет количество здоровья; для боеприпасов — число патронов; для брони — прибавку крепости; для предметов, наделяющих вас сверхъестественными способностями — продолжительность действия (в секундах). У некоторых типов "призов" данный параметр вообще не встречается. Меняя значение атрибута у основных видов полезных вещей (в первую очередь у аптечек и патронов к оружию), вы можете управлять сложностью игры. Увеличи-

вая значение, вы делаете игру более легкой, понижая — более сложной.

set_respawn_time — время (в секундах) respawnа вещи после того, как вы ее собрали.

Archetype — модель объекта.

aliascache snd_itemspawn — звук, который раздается при появлении на свет данной вещи. Указанный звуковой файл должен иметь формат **wav** и находиться в архиве **pak31.pk3** по адресу: **sound\weapons\powerup**.

aliascache snd_pickup — звук, который раздается при подбировании игроком данного "приза". Файл должен лежать в архиве **pak31.pk3** в каталоге **sound\misc**.

setsize — размеры объекта (задается так же, как и размеры моделей в соответствующих **tik**-файлах).

iconName — значок со схематичным изображением предмета (используется для экрана героя — **HUD**). Нужно указать путь к картинке внутри архива **pak0.pk3**.

В последнем разделе — **animations** — находятся параметры анимации "приза".

АРСЕНАЛ

В папке **\weapons** лежат файлы, определяющие внешний вид и характеристики орудий убийства, которыми может пользоваться игрок. В директории находится множество **tik**-файлов с параметрами оружия, а также подкаталоги со скинами (формат **dds**) и моделями различных видов вооружения. Модели представлены файлами форматов **skb** и **ska**, работать с которыми можно в **3D Studio Max**, предварительно установив на программу плагин **max2skl** из набора инструментов **Ritual's UberTools**.

Среди файлов стоит выделить **projectiledata.tik**, определяющий базовые параметры снарядов для всех типов оружия. Каждому оружию соответствует свой блок, имя которого выделено двумя рядами знаков равенства. Многие из встречающихся в файле показателей аналогичны таковым в файле **actorprojectiledata.tik** (в директории **\actorweapons**), разобранным выше. С этими атрибутами вы разберетесь без труда. К ним добавились несколько настроек с буквами **-MP** в названии — такие параметры относятся к многопользовательскому режиму игры. Например, характеристика **DIRECT-MP-DAMAGE** определяет базовый урон, наносимый здоровью жертвы указанным снарядом в мультиплеере. Кроме того, в файле **projectiledata.tik** вы найдете параметры, в названии которых встречается сочетание **-SECONDARYPROJ**, обозначающее, что они соответствуют снаряду, которым стреляет оружие в альтернативном режиме.



▲ В моем моде один точный удар клинком способен сразить любого противника.

Еще один полезный файл из директории **\weapons** — **weapondata.tik** — содержит характеристики оружия. По структуре файл похож на разобранный выше **actorweapondata.tik** из каталога **\actorweapons**, и даже настройки оформлены так же, только после названия оружия здесь следует надпись **MODE1** или **MODE2**, определяющая, о каком режиме стрельбы идет речь (**MODE1** — обычном, **MODE2** — альтернативном). Некоторые атрибуты позаимствованы из файла **actorweapondata.tik**, но есть и такие параметры, которые имеются только в данном файле:

AMMO-TYPE — тип снаряда, которым стреляет данный ствол (у оружия ближнего боя здесь стоит значение **None**);

CLIPSIZE — количество патронов в обойме;

AMMO-REQUIRED — количество патронов, расходуемое за один выстрел;

REGEN-AMOUNT — параметр определяет, сколько раз может восстанавливаться заряд. Есть только у стволов, стреляющих энергетическими зарядами;

REGEN-TIME — время (в секундах), за которое восстанавливается единица заряда оружия;

START-AMMO — начальное количество патронов, поставляющихся с данной пушкой;

FIRE-TIME — скорострельность ствола (выстрелов в минуту);

VIEWSHAKE — степень колебания прицела снайперской винтовки в режиме точной стрельбы. Слегка увеличив указанное здесь число, вы делаете процесс стрельбы из снайперской винтовки более реалистичным.

Остальные **tik**-файлы в папке можно условно разбить на четыре группы. Отличать друг от друга файлы разных групп следует по приставке в именах файлов (приставка отделяется от остальной части названия дефисом). Префикс **explosion** означает, что файл содержит характеристики взрывов снарядов, **projectile** — параметры самих снарядов (большинство местных атрибутов оформлено как ссылки на параметры из файла **projectiledata.tik**), **viewmodel** — атрибуты моделей оружия, когда главный герой держит "ствол" в руках, **worldmodel** — характеристики моделей оружия, когда оно лежит на земле.

Производя преобразования над **tik**-файлами из директории **\weapons**, в частности, над файлами **projectiledata.tik** и **weapondata.tik**, вы можете существенно изменять игровые орудия убийства. А если к редактированию этих файлов добавить корректировку скинов и моделей оружия, можно создавать абсолютно новые виды вооружения. Я, например, заменил снайперскую винтовку подобием редимера (**Redeemer**) из **UT2003** — пушкой со снайперским прицелом, стреляющей мощными разрывными снарядами. Но в обойме всего один снаряд.

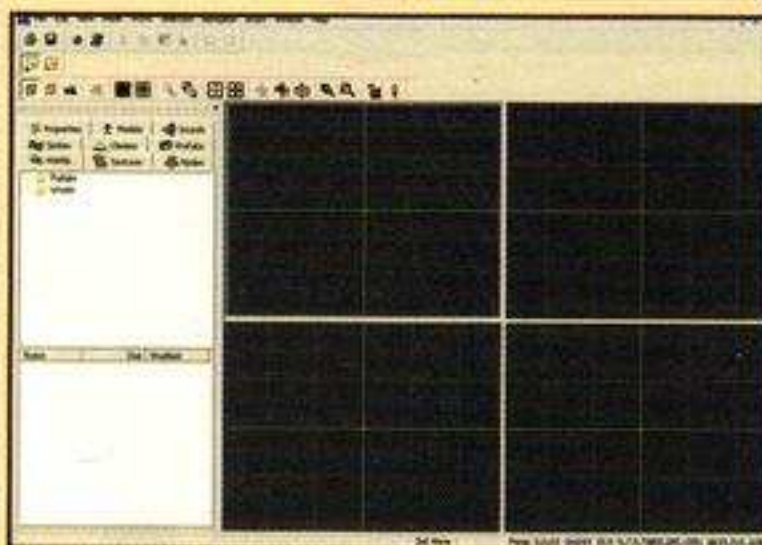


Новые характеристики врагов, измененное оружие, перерисованная графика и обновленный звук — этого вполне достаточно для создания полноценной модификации. Но мы не будем останавливаться на достигнутом. В следующем номере "Игромании" мы разберем, как изменять текстуры игровых персонажей, перерисовывать карты, исправлять базовые настройки, а также как полностью русифицировать игру. ■

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

TRON 2.0



▲ Редактор карт

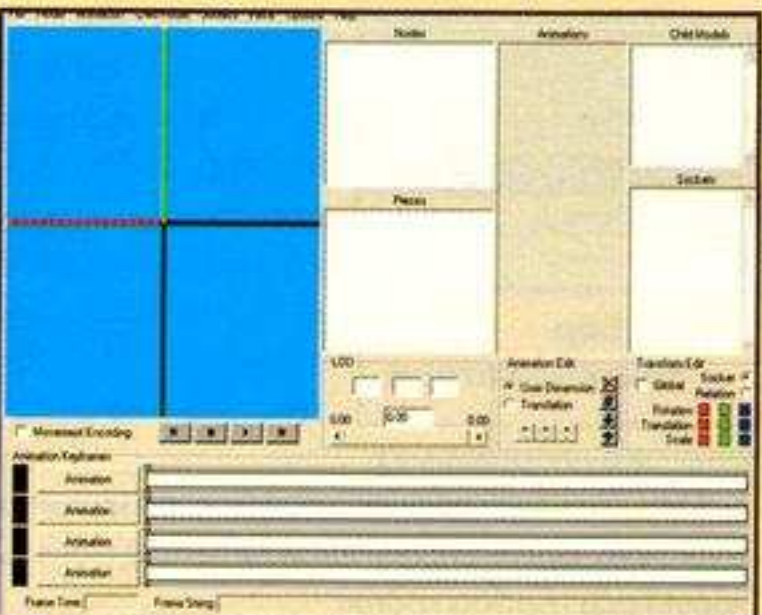
Где взять: http://bvinteractive.go.com/tron/sections/downloads/tron_tools.zip или с нашего компакт либо DVD
Возможности: 100%



▲ Одна из утилит, устанавливаемых вместе с редактором Dedit

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Набор утилит для редактирования игры с практически безграничными возможностями. При помощи программ, доступ к которым открывается через общее меню, можно создать совершенно новый виртуальный мир — с уникальными персонажами, сюжетом и картами.

Трудности могут возникнуть при активации редактора. Скопируйте все файлы в корневую папку, где была установлена игра. Потом откройте файл **LithRez.bat** любым текстовым редактором и пропишите путь до папки, в которой установлен TRON 2.0, инструменты и куда надо распаковать игровые архивы. Только после этого запустите **LithRez.bat**. Процесс разархивации не быстрый, компьютер может на некоторое время подвисать, так что запаситесь терпением.



▲ Редактор моделей

Утилита **Dedit** предназначена для создания новых карт. Интерфейс удобен и интуитивно понятен. Слева располагаются инструменты для установки моделей, текстур и звуков, которые можно просматривать/прослушивать прямо в редакторе. Справа — четыре окна редактирования, отображающие уровень в различных проекциях. На панели инструментов находятся шаблоны для создания примитивных объектов, например комнат, коридоров, окон. Также с помощью **Dedit** можно писать скрипты и изменять AI.

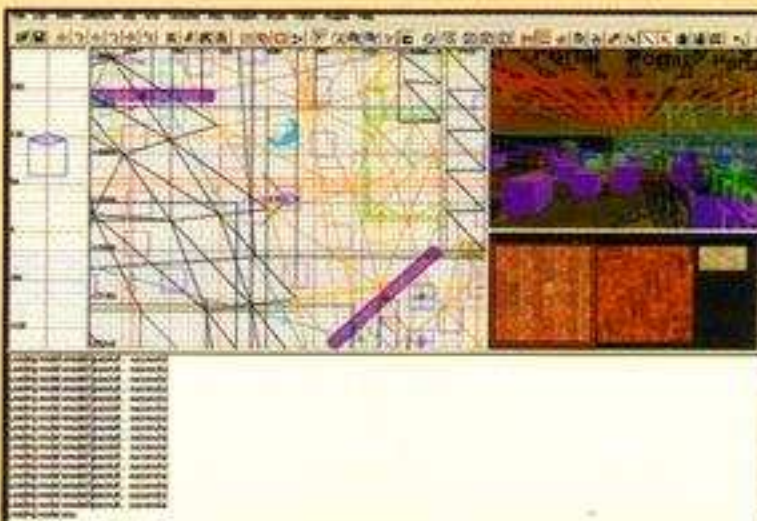
Программа **ModelEdit** понадобится для редактирования моделей, которые предварительно придется создать в **Maya** или **3DS Max** и конвертировать в формат, понятный **ModelEdit** (плагины для конвертации поставляются вместе с редактором).

Для добавления новых звуков и музыки используется программа **WaveEdit**. Мелодии должны быть записаны в формате wav. Можно отредактировать и свойства оружия, правда, для этого специальной утилиты не существует: придется действовать напролом, подправляя текстовые файлы в **Notepad** или другом текстовом редакторе. Но об этом у нас с вами будет совсем другой разговор — в одном из ближайших номеров журнала, в под рубрике "Вскрытие".

ВЕРДИКТ: Набор утилит позволяет сделать совершенно новую игру. Возможности практически безграничны, но вот эргономичность не на самом высоком уровне, хотя настоящего фаната это вряд ли остановит.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●

CALL OF DUTY



▲ Редактор карт

Где взять: <ftp://3dgamers.in-span.net/%2f/pub/3dgamers4/games/callofduty/Thirdparty/codtools.exe> или с нашего компакт
Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Очередная версия редактора **Q3Radiant**, заточенная под редактирование уровней игры **Call of Duty**. Отличие от оригинального "Радианта" — в мелочах, например в формате сохраняемых карт. Утилита предназначена для создания одиночных и мультиплеерных уровней.



▲ Меню можно настроить, как вам удобно.

Модели показываются не так, как они выглядят в игре, а в виде условных обозначений. Внизу экрана редактирования располагается командная строка, в которой ведется лог всех совершенных в редакторе действий, и в которой можно прописывать некоторые команды (в том случае, если искать их в меню слишком долго).

Создание любого уровня построено на "вырезании" его из сплошной заливки материалом. Из шаблонов вырезаются комнаты,



▲ Одна из дополнительных утилит, поставляемая вместе с редактором

Интерфейс стандартный для 3D-редакторов. Большую часть экрана занимают окна редактирования. Слева находятся два окна, отображающие уровень в виде чертежа. Справа — окно выбора текстур и окно, отображающее уровень в 3D.

Залы, открытые пространства. Только после этого отдельные объекты разрешено покрывать текстурами и детализировать. На уровне не обязательно помещать объекты, зашитые в редактор, всегда есть возможность сделать новые модели в **3DS Max**.

В этом случае придется довольно долго разбираться в системе конвертации, которая сделана не лучшим образом: встроенные утилиты не всегда корректно понимают формат **3DS Max**.

В редакторе огромное количество меню, в которых легко запутаться, поэтому лучше всего сразу выучить "горячки", список которых можно вызвать прямо из главного меню редактирования. В редактор несложно импортировать новые звуки, музыку и текстуры.

К сожалению, главный недостаток оригинального **Q3Radiant** сохранился и в редакторе **Call of Duty** — компиляция карты занимает многие часы. Также по-прежнему неудобна инструкция, которая описывает значения всех основных опций меню, но не рассказывает о том, как сделать даже самый простенький уровень.

ВЕРДИКТ: Мощный редактор, недостатки которого практически не заметны на фоне огромного количества достоинств.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●

ВОЛШЕБНЫЙ МИР ТЕКСТУР

ЧУДО МОДИФИКАЦИИ

МИХАИЛ СОЛОВЬЕВ

В предыдущей статье цикла "Волшебный мир текстур" мы отработали текстурирование лапы монстра (пример неровной поверхности), а также затекстурировали каркас дома (пример модели, состоящей из небольшого числа простых геометрических фигур). В обоих случаях мы использовали модификатор UVW Map (Карта UVW). UVW Map достаточно удобен, если вы разрабатываете простую игру и не собираетесь хранить текстуры в едином архиве. Если же вы работаете над масштабным проектом и текстуры планируете паковать в единый архив, то модификатор Карта UVW не подходит, потому что не умеет работать с большими архивами. По этой же причине UVW Map не годится для создания аддонов и модов к большинству популярных игр. Например, в Quake III Arena, Counter-Strike, UT2003 все текстуры хранятся в едином архиве.

В этих случаях художнику по текстурам на помощь приходит модификатор Unwrap UVW (Развертка UVW). Сегодня мы разберемся, как работает этот модификатор, как создать объемные текстуры и сделать их прозрачными при помощи альфа-канала. Попутно изучим, как создавать изогнутые поверхности и делать плавные переходы между текстурами в месте их стыковки.

ТАНК НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

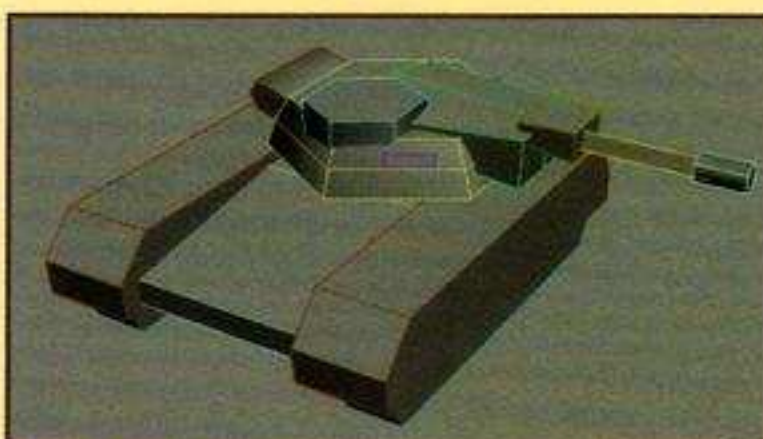
Прежде чем углубляться в тонкости использования модификатора, поставим перед собой простую задачу: смоделировать и затекстурировать низкополигональный танк для игры в жанре стратегии. Колеса и гусеницы танка мы моделировать не будем, а заменим их текстурой — в стратегии этот графический недостаток почти не заметен, а вот прирост в скорости будет ощутимым.

Если вы уже моделировали в 3D Max, создать простую модель танка не составит для вас никакого труда. Если же нет, то вот пара советов: начните моделировать с простого Параллелепипеда (Box) из набора стандартных примитивов (Standard Primitives) с небольшим числом сегментов по длине/ширине/высоте.

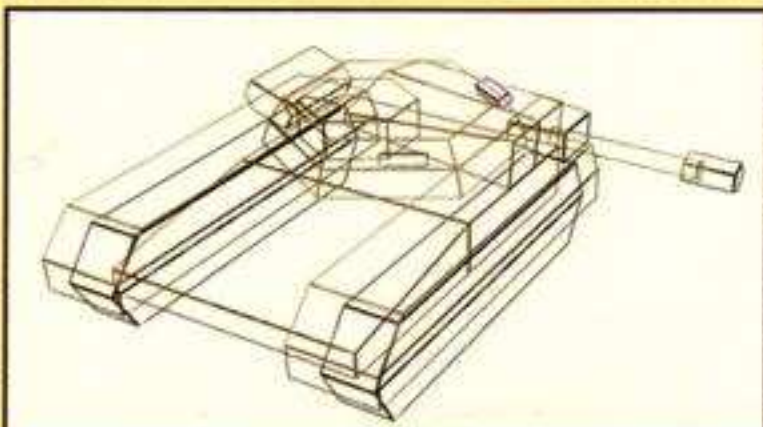


▲ Стандартные примитивы

Преобразуйте в тип Editable Mesh (Редактируемый каркас) и далее, передвигая точки каркаса и вытягивая полигоны (Extrude), создайте модель, напоми-



▲ Модель танка



▲ Сетка — каркас модели

нающую танк: корпус, гусеницы, башню, дуло пушки и люк на башне.

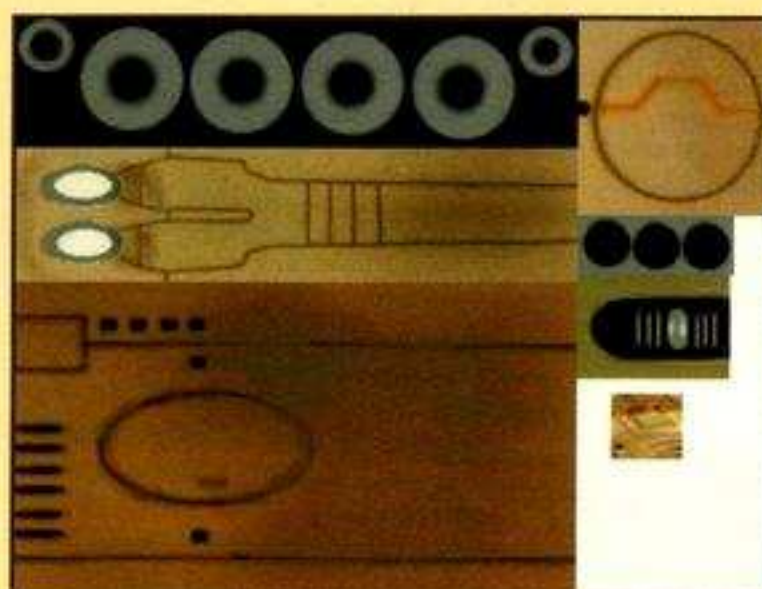
Когда модель танка полностью готова, можно накладывать на нее текстуры. Есть несколько плагинов (дополнительных модулей к 3D Max), таких как Texporter и Unwrap Object Texture, позволяющих развернуть проекции координат модели и сохранить их в отдельный графический файл. После этого текстуры накладывать несколько проще. Сегодня мы в такие тонкости вдаваться не будем. Плагины мы рассмотрим в одном из ближайших номеров "Мании": какие из них стоит использовать при создании игры, а какие подходят только для высокополигональной анимации. Сегодня же обойдемся стандартными средствами 3D Max.

БОЕВАЯ РАСКРАСКА

Откройте любой графический редактор. Лучше всего — Adobe Photoshop. Создайте в нем jpg-файл размером 512x512 пикселей. В прошлый раз мы уже говорили, что чаще всего используется в играх формат TARGA (tga), но он занимает больше места на диске, и необходимости использовать его сейчас нет.

Самое время вспомнить, какие плоскости есть на модели танка и какие текстуры каким плоскостям больше всего подходят. Корпус танка должен быть сделан из стальной ржавой брони, колеса должны быть черными от грязи, люк — отполирован. Все эти элементы надо нарисовать или воспользоваться уже готовыми текстурами из любого бесплатного набора.

К реализму мы пока не стремимся, поэтому вполне подойдут текстуры металла и ржавчины из стандартного набора Photoshop.



▲ Текстура танка

Обратите внимание: крупные элементы (корпус) на текстуре занимают больше места, чем мелкие (люк), чтобы детализация была везде одинаковой и не было эффекта растянутости и смазанности. Сохраните готовую текстуру и откройте в 3D Max сцену с танком.

НАЛОЖЕНИЕ ТЕКСТУРЫ

Включите редактор материалов, нажав M на клавиатуре, выберите вкладку Maps (Карты) и напротив канала Diffuse (Диффузный цвет) щелкните по длинной кнопке None (Пусто). Откроется диалоговое окно Material/Map Browser (Просмотрщик материалов/текстур). Поставьте в группе Browse from (Искать в) переключатель New (Новый), а в списке слева выберите Bitmap (Растр). Программа предложит вам указать путь к созданной вами ранее текстуре танка.

Когда текстура загрузится, просто выберите танк и нажмите Assign Material to Selection, присвоив ему новую текстуру. Также в редакторе материалов нажмите кнопку Show Map in Viewport

для того, чтобы отобразить текстуру в окнах проекции. Текстура не отобразится до тех пор, пока вы не настроите координаты текстуры.

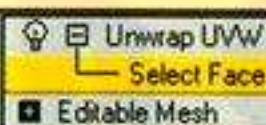
Воспользуйтесь модификатором Unwrap UVW. Выберите его из списка модификаторов — в окне проекции появится текущая текстура... но наложена она неправильно.

Нажмите на плюсик рядом с названием модификатора в стеке и выберите подуровень Select Face (Выбор грани).

Щелкните по одной из граней танка (нап-



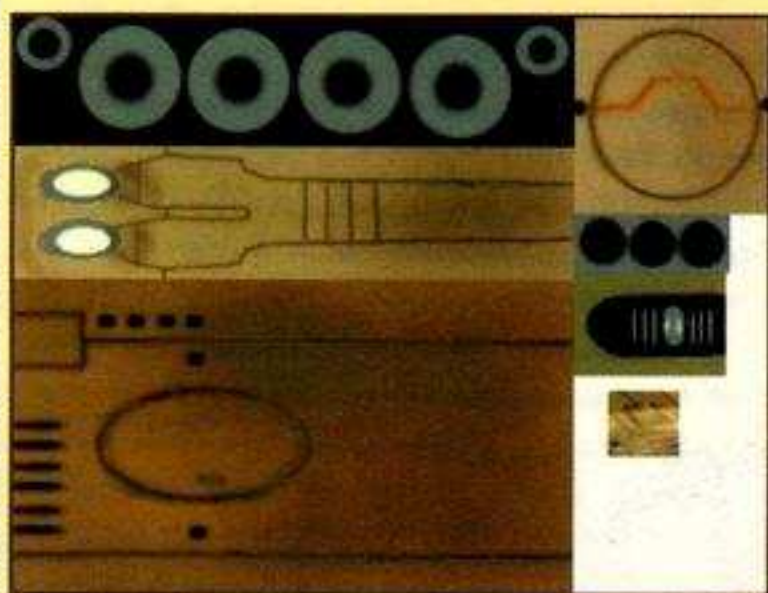
▲ Выбор модификатора



▲ Выбор грани.

пример, по верхней части корпуса) — она станет красной. Для настройки координат проецирования текстуры нажмите кнопку **Edit** (Редактировать) в свитке **Parameters** (Параметры) модификатора **Unwrap UVW**. Откроется окно **Edit UVWs**, в котором видна текстура танка и координаты текстуры. Чтобы отображались координаты только выбранной грани, включите кнопку **Filter Selected Faces** внизу этого окна. Координаты выбранной грани отображаются красными точками и линиями, их связывающими.

С помощью кнопки **Move** (Двигать) в окне переместите точки координат в ту область текстуры, где расположено изображение корпуса.



▲ Настройка координат текстуры

В итоге текстура на верхней части корпуса будет расположена нужным образом.

Выберите следующую грань танка и настройте координаты текстуры для нее. Повторите эту несложную операцию для всех граней. Можно выбрать сразу несколько граней, щелкая по ним и удерживая при этом клавишу **Ctrl**. Если вы случайно выбрали лишнюю грань, то щелкните по ней, удерживая клавишу **Alt**.



▲ Тяжелый танк

После того как вы закончите процесс настройки координат текстур (мэппинг), танк готов к покорению виртуальных миров.

ПРОЗРАЧНОСТЬ

Броня танка — пример текстуры, в которой нет необходимости использовать прозрачные области. Но как поступить, если, например, нужно нарисовать дырку во флаге или обгоревшие обломки техники?

Если речь идет об игровой текстуре, то чаще всего применяется формат **tga** с альфа-каналом. Альфа-канал — это черно-белый слой, позволяющий программе распознать, какие участки текстуры будут прозрачными, а какие — нет. Возьмем простой пример — вам необходимо создать развевающийся на ветру флаг с обгоревшими краями и выгоревшей дыркой в центре.

Подготовьте две текстуры одного размера. Первая будет цветной тканью флага, а



▲ Заготовки текстур флага.

вторая — черно-белой. Те участки альфа-канала, которые вы закрасите белым, будут полностью непрозрачны, а черные, наоборот, будут просвечивать.

Включите **3D Max** и создайте модель полотна флага и палки (древка). Для полотна подойдет плоскость (**Plane**) с большим числом сегментов и примененной объемной деформацией (**Space Wrap**) **Wave** (Волна). Древко — это обыкновенный цилиндр.

Если вы раньше не сталкивались с объемными деформациями, сделайте следующее. Создайте объемную деформацию **Wave** с нужными вам параметрами.

Выберите плоскость с большим числом сегментов и нажмите кнопку **Bind to Space Wrap** (сверху на панели инструментов). После этого наведите указатель мыши на плоскость (указатель изменит форму), нажмите левую кнопку мыши и, удерживая ее, проведите пунктирную линию к объемной деформации. Если вы все сделали правильно, плоскость изменит форму и станет похожей на развевающийся флаг.



▲ Применение объемной деформации

Откройте редактор материалов, нажав **M** на клавиатуре. В свитке **Maps** (Карты) оптическому каналу **Diffuse** (Рассеянный свет) задайте тип **Bitmap** (Растр) и укажите файл **flag.jpg** (изображение ткани флага). Аналогичным образом оптическому каналу **Opacity** (Непрозрачность) задайте тип **Bitmap** и укажите файл **opacity.jpg** (Черно-белая карта). Если при визуализации изображения появилась рамка, очерчивающая края текстуры, измените тип фильтрации (**Filtering**) канала **Opacity** на **None** (в свитке **Bitmap Parameters**).

ОТРАЖЕНИЕ И ПРЕЛОМЛЕНИЕ

Наиболее зрелищные эффекты можно получить с применением отражающих поверхностей. К ним относятся зеркало, водная гладь и хорошо отполированная поверхность, покрытая лаком.

В **3D Max** предусмотрено три способа создания эффекта отражения: **Flat Mirror** (Плоское зеркало), **Reflect/Refract** (Отражение/Преломление) и **Raytrace** (Трассировка лучей). Последний способ используется наиболее часто, он же наименее ресурсоемкий и дает максимальную точность при текстурировании.

Но если отражающая поверхность плоская, то вполне подойдет **Flat Mirror**. Рассмотрим простой пример. Создайте плоскость — пусть это будет гладь воды или зеркало. Создайте еще несколько объектов, которые будут отражаться в зеркале. Это могут быть ландшафты или простые примитивы: сфера, куб.

Откройте редактор материалов и в свитке

Maps щелкните по кнопке **None** напротив канала **Reflection** (Отражение). В открывшемся окне укажите **Flat Mirror** и нажмите **OK**. Станут доступны параметры отражающей поверхности, главной из которых является степень размытости (**Blur**). По умолчанию стоит значение **1.0**. Если вы создаете не зеркало, а воду, увеличьте значение параметра на 2–3 единицы.

Присвойте готовый материал отражающей плоскости, выбрав ее и нажав кнопку **Assign Material to selection** в редакторе материалов.



▲ Отражение на воде с Flat Mirror

Если вы хотите симитировать лупу, которая увеличивает изображение, или стакан воды с эффектом преломления лучей, необходимо использовать карту **Reflect/Refract** или **Thin Wall Refraction** (Тонкостенное преломление). Для того чтобы привести все это в действие, нужно в свитке **Maps** в редакторе материалов щелкнуть по кнопке **None** напротив канала **Refraction** и выбрать соответствующий тип карты. Степень преломления устанавливается в настройках параметров карты.

РЕЛЬЕФНОСТЬ

Во всех рассмотренных выше случаях текстуры будут выглядеть более реалистично, если сделать их рельефными. За это отвечает канал **Bump**. Например, при создании игры вам нужно создать реалистичную кирпичную стену. Можно моделировать каждый кирпичик отдельно, отдельно его текстурировать, встраивать в каркас стены. Но, во-первых, это долго, а во-вторых, для обработки потребуется очень мощный компьютер. Более простой способ добиться реалистичности — нарисовать текстуру с эффектом рельефности.

Откройте редактор материалов. В свитке **Maps** каналу **Diffuse** установите красную или белую текстуру, а каналу **Bump** (Рельефность) — карту типа **Bricks** (Кирпичи). Значение счетчика рядом с каналом соответствует силе влияния канала, то есть чем она больше, тем сильнее кирпичи будут выступать из стены. Если поставить отрицательное значение, кирпичи получатся вдавленными в стену.

Точно так же вы можете имитировать потертости, трещины, выбоины и другие неровности поверхности, не прибегая к усложнению геометрии.



В следующей статье цикла мы продолжим изучать удивительный мир текстур для трехмерных моделей и создадим полностью готовый к использованию 3D-ландшафт для гоночной аркады и стратегии. ■

ИНОСТРАННЫЕ ВУЗЫ

ФАБРИКА ЗВЕЗД

КУДА ПОЙТИ УЧИТЬСЯ НА РАЗРАБОТЧИКА

ВЛАДИМИР БОЛВИН

Близится Новый год. И вместе с праздником закончится время детской безответственности для тысяч российских школьников последнего года обучения. Наступает время тревожного ожидания. Будущее туманно. Вопросы, еще совсем недавно казавшиеся далекими, вдруг без стука заходят в дверь и норовят поставить себя ребром: "Куда пойти учиться?", "Чем бы мне хотелось заниматься всю жизнь?".

По статистике, четкие ответы на эти вопросы есть у 38% школьников. Около 37% знают не один, а несколько вариантов ответов. Остальные действуют по принципу "как фишка ляжет". Еще более интересно выглядят данные о студентах, которые оканчивают вузы. Из них 42% говорят, что никогда не будут работать по специальности.

Но есть одна область, которую множество молодых людей знает не понаслышке. Это компьютерные игры! Данный "предмет" изучался гораздо более прилежно, чем все школьные дисциплины вместе взятые. Странно, что любимое занятие не становится для многих заветной целью. А может быть, мало кто задумывался о возможности получить профессию разработчика компьютерных игр? Или они просто ничего не знают об этом? Так за чем же дело стало — восполним этот пробел.

Начнем с более благополучных в этом плане стран Запада. Посмотрим, что предлагают абитуриентам флагманы игростроительной индустрии — а потом обратимся к учебным заведениям в нашей стране. Для наглядности будем оценивать предлагаемые образовательные услуги по пятибалльной шкале. Оценка включает в себя объем предлагаемого материала, наличие мест для студентов из других стран, помощь в трудоустройстве после окончания учебного заведения и другие вполне объективные вещи. Конечно, о реальном качестве обучения оценка полного представления не дает, но сориентироваться в выборе вуза поможет.

DIGIPEN INSTITUTE OF TECHNOLOGY

Местонахождение: Ванкувер, Британская Колумбия, Канада. С 1998 года действует

крупнейший филиал в Редмонде, штат Вашингтон, США.

Официальный сайт:
www.digipen.edu

Это первое в мире учебное заведение, которое начало заниматься подготовкой дипломированных специалистов в области



разработки компьютерных игр. Интересна история института. В 1988 году Клод Комер (Claude Comair) основал компанию DigiPen Corp., которая занималась компьютерной анимацией. Клод столкнулся с неожиданной проблемой — катастрофической нехваткой персонала. Способных людей с соответствующей подготовкой просто не было. Ну, раз гора не идет к Магомету... надо сделать так, чтобы Магомет отправился к горе. И в 1989 году был открыт специальный класс для студентов ближайших колледжей. Комер учил студентов работе с 3D-графикой (и таким образом готовил себе кадры). Желавших обучаться было очень много. На первое объявление о наборе откликнулось больше сотни человек вместо требовавшихся тридцати. В 1994-м, работая совместно с компанией Nintendo, Комер поставил дело на широкую ногу. Программа обучения была расширена. Срок обучения увеличился до двух лет. По окончании начали выдавать диплом по программированию видеоигр (первый в своем роде!). А через год выпускники уже получали и первые дипломы по компьютерной 3D-анимации.

Количество претендентов на место в аудитории росло такими темпами, что в 1998 году был открыт филиал института в Редмонде. Не все шло гладко. Где, догадаетесь, пришлось заниматься первым студентам в США? В переоборудованном ангаре (читай — в большом сарае). Студентам негде было жить, отсутствовала организованная финансовая помощь. Несмотря на это, конкурс при открытии составил 1200 человек на 30 мест. Сегодня, когда все эти проблемы в прошлом, конкурс взлетел просто до невероятных высот. Судите сами: в 2002 году было подано 25 000 заявлений на 200 мест.

"Впечатление, что сделать игру легко, — обманчиво. Когда вы смотрите, как танцует балерина, вам кажется, что она порхает, как бабочка. Приглядитесь получше — и вы увидите, что она вся в поту".

Клод Комер

Стоит ли овчинка выделки? Стоит. Без малого 92% студентов получает работу (высокооплачиваемую даже по меркам США) в течение трех месяцев после окончания вуза. Первый выпуск дипломированных специалистов по программированию игр в Ричмонде состоялся в 2000 году. Их было 11 человек. Из них 9 сразу получили приглашение в компании Black Ops, Interplay и DreamWorks. Более того, Sony Computer Entertainment of America взяла на работу 22% всех студентов еще до (!!!) окончания института.

"В реальной жизни вы не встретите достойной игры, сделанной одним человеком. Взаимодействие — вот чему вы должны учиться!"

Джейсон Чу, секретарь DigiPen

На сегодняшний день институт, как и раньше, готовит две категории специалистов: по программированию видеоигр (степень бакалавра Real Time Interactive Simulation) и 3D-модделлеров (Applied Arts in 3D Computer Animation). Срок обучения — 4 года, есть ускоренный двухлетний курс. Выпускники института работают сегодня в компаниях Valve Entertainment, Sony, DreamWorks Interactive,



▲ Работы студентов первого...



▲ ...и второго года обучения

Sierra, Humongous Entertainment, Monolith, Microsoft и многих других.

Теперь поговорим о практической стороне дела, то есть о возможности поступления. DigiPen ежегодно набирает определенное количество студентов-иностранцев. Никаких сверхтребований к кандидатам не предъявляется. Наша общеобразовательная школа — одна из лучших в мире, кто бы там что ни говорил. Единственная сложность — экзамены придется сдавать на английском. Кстати, никаких половых ограничений — сейчас в институте учатся 436 ребят и 14 девушек (вот вам и ответ на вопрос, есть ли на свете геймерши и каково их "процентное содержание"). Стоимость двухлетнего курса для иностранцев составляет примерно \$30 600. На сегодняшний день такие деньги уже не кажутся чем-то абсолютно нереальным (к сожалению, пока не всем). Тем более, что, получив диплом, их можно будет отработать в течение года.



▲ Работа одного студента DigiPen третьего года обучения

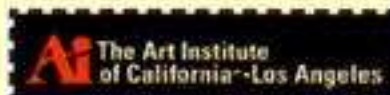
Знаете, какими словами традиционно заканчивается выдача дипломов? **Game Over!**

РЕЙТИНГ: ●●●●●

THE ART INSTITUTE (ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ)

Местонахождение: США. Художественный институт с точки зрения занимаемой площади — настоящий монстр. Он раскинул свои щупальца по всей стране. У него 14 филиалов в самых крупных городах Америки. Только в Калифорнии — 4 филиала.

Официальный сайт: Сайтов у этого института столько же, сколько филиалов. Информация на всех похожа. Разница только в "местных особенностях". С любого из них можно перейти на другие. Поэтому даем ссылку на тот, что находится в Лос-Анджелесе — www.aicala.artinstitutes.edu



Помимо широкого размаха, это учебное заведение имеет свою "причуду". Стало уже привычным, что подготовка разработчиков в вузах ведется по двум направлениям. На одних факультетах готовят программистов, на других — художников-дизайнеров. Здесь все по-другому.

Институт выпускает бакалавров в области разработки игр по программе **Game Art & Design** (то есть художников). Программистами он не занимается вовсе. Зато на соседних факультетах студенты осваивают кулинарное дело. Такое вот странное сочетание.

Однако в качестве "конечного продукта" — высококлассных художников — сомневаться не приходится. Программа обучения для игровых художников в сис-

ИНФОРМАЦИЯ К РАЗМЫШЛЕНИЮ

По данным официальной статистики (из документов по развитию экономики за 2001 год), в США на производстве компьютерных игр было занято 29 500 человек. Согласно аналитическому прогнозу, ежегодный прирост потребности в специалистах для этого сектора составляет 15%, или 5000 новых рабочих мест! Налоговое управление США в своем докладе утверждает, что в 2000 году средняя зарплата сотрудника среднестатистической игровой компании в США составляла \$61 403. Размер жалования зависит от опыта работника. Молодые сотрудники (с опытом от 1 года до 2 лет) получали в среднем \$49 000. Сотрудники, проработавшие 6 лет и больше, — \$81 000. Самое большое жалование (это только зарплата!) было больше \$300 000.

теме этих учебных заведениях наиболее объемна. В ней охватываются буквально все возможные темы, имеющие отношение к играм. У выпускников не должно остаться никаких пробелов в знаниях. Вряд ли они сталкиваются после выпуска с чем-либо новым для себя в области производства компьютерных игр. Тем более что учебные планы вуза регулярно меняются в зависимости от потребностей рынка, появления новых методов и инструментов.



▲ Заглавная страничка сайта The Art Institute

Срок обучения — 4 года. Перечень учебных дисциплин для ушей прожженного игромана звучит как сладкая музыка. Первый семестр — халявный: теория цвета, основные принципы рисунка/проекта, освоение программ компьютерной графики и другая "мелочь". Во втором семестре — заковыристей: манипуляции с изображением, кинематография, анатомия, пространство и формы. Непосредственное изучение компьютерных игр начинается со второго года. В первом же семестре предстоит сдавать экзамен по курсу **Survey of the Game Industry** (исследование индустрии компьютерных игр). Вы готовы к сдаче? Нет? А для кого тогда в новостном блоке "Игромании" существует колонка "Индустрия"? А как вам нравится название курса — **Myth and Symbol in Game Art and Design** (Легенды и символы в художественном оформлении игр)? Правда, к этим курсам прилагаются еще психология, промежуточный рисунок и другие, менее интересные, но совершенно необходимые.

Нет места, чтобы описывать учебный план на все четыре года. Повторимся: он охватыва-

ет все мыслимые аспекты будущих разработок. В него входит 2D- и 3D-моделирование, построение сцены, захват движения, мультипликация, выполнение текстурных карт и многое, многое другое. Студенты учатся рисовать, визуализировать, выстраивать свет, гамму. И все для того, чтобы их будущие игры вам понравились.

Диплом института ценится очень высоко. Для выпускников открыты двери самых престижных компаний, где их всегда готовы принять в качестве моделлеров, аниматоров и художников по текстурам.

Поскольку учиться придется как минимум 4 года, то стоимость обучения — одна из самых высоких. Получить степень бакалавра по специальности **Game Art & Design** обойдется в \$69 000. Плата вносится раз в квартал в размере \$5700. Час дополнительных занятий (без гарантии последующей сдачи экзамена) — \$355.

В главном корпусе для иностранных студентов выделен целый отдел. Он занимается их проблемами, если что-то идет у них не так.

РЕЙТИНГ: ●●●●●

THE GUILDHALL AT SMU (В HART ECENTER AT SMU)

Местонахождение: США, Даллас, штат Техас

Официальный сайт: <http://guildhall.smu.edu>

Данный вуз — это нечто особенное! Вам что-нибудь говорят такие имена, как Том Холл, Джон Ромеро, Пауль Джаквейс, Тим Виллитс и Ричард Бейли Грей aka Levelord? Перечень игр, к которым они приложили свои золотые руки, занял бы все оставшееся место для этой статьи. Отцы-основатели. Столпы. Титаны. И все они участвовали в разработке особой программы подготовки специалистов-игроделов в этом учебном заведении...



▲ Даже корпуса Hart eCenter at SMU напоминают здания из какой-то компьютерной игры.

Казалось бы, зачем им это надо? Вот что говорит по этому поводу Levelord: "Я заинтересован в успехе этой программы, поскольку это обеспечит меня как владельца независимой компании разработчиков игр здесь, в Далласе, талантливыми и отлично подготовленными кадрами. По крайней мере дюжина великолепных профессионалов внесла свой

вклад в развитие программы, и многие из них собираются преподавать в Guildhall. Вот, оказывается, в чем дело. Руководители компаний, среди которых такой монстр, как id Software, хотели получить квалифицированных специалистов. Они позаботились об этом, работая над своими будущими кадрами еще на стадии обучения.



▲ Вот они, разработчики мега-хитов. Люди, не пожалевшие своего драгоценного времени на шлифовку учебной программы Guildhall. Слева направо: Дэвид Ноджэб (David Najjab), руководитель Hart eCenter; Ричард Грей (Richard Gray, он же Levelord) из Ritual Entertainment; Джон Ромеро (John Romero) из Monkeystone; Пол Джеквейс (Paul Jaquays) из Ensemble Studios; Том Холл (Tom Hall) из Monkeystone и Питер Рад (Peter Raad) из Hart eCenter.

В игровом бизнесе специалистов можно разделить на три категории. Это программисты, которые делают игровой движок, пишут скрипты и инструментарий. Художники, оформляющие игру. Проектировщики, которые задумывают и разрабатывают все, что будут делать программисты и художники. В большинстве вузов есть программы обучения для первых двух категорий. Проектирование в лучшем случае является дополнительной дисциплиной. Но поскольку программу обучения Guildhall разрабатывали профессионалы, которые проработали в игровой индустрии не один год, здесь проектировщиков компьютерных игр готовят отдельно. Это при том, что большинство специалистов затрудняется даже классифицировать эту работу. Ведь в нее входит и разработка геймплея, и увязывание его со сценарием, и участие в подготовке уровней, распределение схемы освещения, звука и много чего еще.

Такой подход четко реализован в предлагаемых специализациях:

1. Art Creation — факультет, где студенты учатся создавать 2D- и 3D-объекты для компьютерных игр и анимировать их. Получают знания, необходимые для рисования текстур, придания определенного характера персонажам, создания игровой атмосферы художественными средствами. Учатся пользоваться разнообразными инструментами, среди которых Photoshop и 3DMax.

2. Level Design — этот факультет готовит будущих проектировщиков. Студентам предстоит узнать, как нужно проектировать уровни и миссии в компьютерных играх. Как, в конечном счете, собрать из отдельных частей игру.

3. Software Development — здесь обучают

программистов. Кроме того, о чем уже было сказано выше, студенты на этом факультете изучают составление документации, разработку AI, инструментарий для этого и многое другое.

Срок обучения — около 18 месяцев. Следует отметить следующую особенность программы: из нее убрали все, что не касается компьютерных игр! Звучит классно, однако, с другой стороны, освоить программу, не отучившись до того в каком-либо вузе или колледже общей направленности, — сложно. Школьник должен иметь представление о том, чему его будут учить. Например, у вас такое представление есть, если вы регулярно читаете "Игровой" — на страницах рубрики уже были освещены все основные элементы, необходимые для создания компьютерных игр. Но как быть тем, кто не читает "Игроманию"? К слову, за рубежом практически нет печатных изданий, посвященных игростроению.

Упор в вузе делается на выработку практических навыков. За время обучения студенты должны сделать и защитить несколько собственных игровых проектов.

"Мы (руководители игровых компаний) ищем талантливых людей, имеющих опыт в создании игр. Причем они должны уметь работать в команде. Многие кандидаты, которых приходится нанимать, никогда прежде не работали в коллективе. Проверять их способности в реальном проекте — значит рисковать делом. Guildhall дает гарантию качества специалистов. Они проходят там предварительное бета-тестирование!"

Том Холл, вице-президент Ion Storm, соучредитель id Software

Guildhall стартовал осенью 2002 года и является главной учебной программой в Hart eCenter at SMU. Любопытно, что официальная аккредитация была получена только этим летом, в июле 2003 года. Тем не менее еще осенью на 100 мест претендовало несколько тысяч человек! Почему такой ажиотаж? Не догадываетесь? Отгадайте с трех раз: если вам читал лекции, например, Том Холл (продюсер и вице-президент Ion Storm, соучредитель id Software и прочее...), если он лично участвовал в разработке учебного плана, то кого он скорее примет на работу — вас или человека с дипломом другого вуза?



▲ Грустно размышлять о том, что для бедных российских студентов монументальное приглашение университета выглядит могильной плитой на мечте... Но все преодолимо. \$37 000 — вполне достижимая сумма.

Программа этого учебного заведения "отрегулирована" профессиональными разработчиками, недовольными подготовкой кадров в других вузах. Такая ситуация — нечто совершенно новое в игровой индустрии. Программа рассчитана на максимальный результат. В ней нет ничего лишнего. Именно она,

скорее всего, станет стандартом при составлении учебных планов по подготовке разработчиков компьютерных игр в остальных учебных заведениях.

Обучение в Guildhall at SMU обойдется в \$37 000. Иностранные студенты, в том числе и из России, — желанные гости. Более того, институт официально заявляет, что поможет получить все необходимые документы для проживания в США в качестве студентов.

РЕЙТИНГ: ●●●●●●

FULL SAIL

Местонахождение: США, Центральная Флорида, город Орlando. От университетского городка полчаса ходьбы до студии Уолта Диснея (Disney and Universal Studios), час езды до Атлантического побережья и мыса Канаверал (Cape Canaveral).

Официальный сайт: www.fullsail.com



Программа подготовки рассчитана на максимально быстрое и эффективное обучение. Студенты изучают особенности применения пакета Maya для создания трехмерной графики, а также тонкости языков программирования (в частности, C++). Основа обучения — практические занятия. Студенты работают с инструментами, которые уже зарекомендовали себя в игростроительной индустрии. Поэтому выпускники способны начать работу над любой игрой сразу после окончания вуза. Им не придется "входить в курс дел" и "набираться опыта" — он у них уже есть!



▲ Рабочая студия Full Sail

Весь колледж — это большой комплекс. Более 60 студий, оборудованных большим количеством современных компьютеров, связанных между собой в единую сеть. Правда, немно-

гого настораживает, что используются компьютеры от Apple...

Выпускники Full Sail могут работать не только над играми. Все видели фильмы "Человек-паук" или "Властелин колец"? Так вот, спецэффектами в них занимались бывшие студенты Full Sail. Тесная связь с кинематографом формирует особый стиль у выпускников этого заведения. Недаром было столько разговоров о кинематографичности игры Medal of Honor: Allied Assault и Madden 2003. Их разработчики тоже вышли из стен Full Sail.

Будущим игроделам предлагают получить дипломы Game Design & Development. Студенты штудируют C++, DirectX и OpenGL. То есть все то, что нужно для разработки современной игры. Каждый день преподаватели загружают будущих программистов проблемами организации геймплея, искусственного интеллекта и работой с 3D-объектами. Между прочим, работа над AI заключается в разработке режима игры Capture the Flag. Студент должен написать работоспособный код, а затем доказать преподавателю, что играть в его версию CTF интересно. Должно быть, забавно смотрится... Сидят профессор со студентом на зачете и режут по сетке в игру. Ворую-

ют друг у друга флаг. Убивают друг друга раз по сто... Мечта, а не зачет.



▲ **Официальный сайт Full Sail — пример отличного дизайна. Похоже, в вузе учат не только на игроделов, но и на профессиональных веб-дизайнеров**

Художники могут получить образование и по более "общей" программе — "компьютерная анимация" (Computer Animation).

Обучение длится 12–14 месяцев. Небольшой срок. Он определяется интенсивностью учебного процесса. Лекции и занятия в студиях проводятся 5–6 дней, по 35–40 часов в неделю. Такими нагрузками наших студентов не удивишь. Но для американцев они примерно в два раза выше, чем в обычном вузе. Учитывается и наличие высшего образования. В этом случае срок обучения еще меньше.

Интересно, что понятия "1 сентября" в этом учебном заведении не существует. Занятия с новыми партиями студентов начинаются ежемесячно. Соответственно, каждый месяц стены Full Sail покидают выпускники. Это буквально машина по производству разработчиков игр! Одновременно в институте обучается около 4000 человек, и каждый месяц поступает/выпускается 280 специалистов.

Все это выглядит очень заманчиво. Однако есть сомнения, что в такие сжатые сроки можно сделать из школьника профессионального разработчика. С другой стороны — факты говорят об обратном. Видимо, сказывается то, что в вуз с большей охотой принимают людей, уже разбирающихся в основных прикладных программах и прошедших какие-либо курсы по "игроделанию".

То, что граждане России могут обучаться в этом учебном заведении, становится ясно еще при регистрации в качестве возможного абитуриента. Ради эксперимента мы попробовали это осуществить. Перед получением формы нужно заполнить небольшую анкету. В колонке Country Россия имеется — так что появление в списках российского абитуриента неожиданностью для администрации института не станет.

РЕЙТИНГ: ● ● ● ● ●

Кроме "полноформатных" программ, при многих учебных заведениях существуют ускоренные курсы со специализациями в области разработки компьютерных игр. Они во многом похожи, поэтому в качестве примера расскажем только об одном из них.

CENTENNIAL COLLEGE

Местонахождение: Торонто, Онтарио, Канада

Официальный сайт: www.cencol.on.ca

Колледж не специализируется на подготовке разработчиков компьютерных игр. Его про-

филь — творческие специальности. Среди них — Digital Animation (компьютерная анимация).

В программу обучения входят: создание и визуализация изображений, анимация, звуковое оформление, проектирование игр, традиционные спецэффекты, компьютерные спецэффекты.



▲ **Здание колледжа выглядит весьма экстравагантно.**

В колледже занимается около 500 студентов-очников (по 15 студентов в группе).

Курс по компьютерной анимации стоит \$15 000 за 8 месяцев. В цену включается помощь по размещению студента в Центре. Экзамены очные. Колледж гордится отсутствием дискриминации по религиозным и другим признакам. Но при этом в вузе существуют отдельные женские и мужские группы. В советской системе образования от этого отказались еще в 50-х годах...



▲ **Женская группа во главе с инструктором. Лица разных национальностей и возрастов.**

Среди выпускников колледжа пока нет тех, кто особо прославился на поприще компьютерных игр. Самая известная выпускница — Джуд Адамсон (Jude Adamson). Она работала над эффектами в фильмах Pig in the City, Stuart Little, The Sixth Day, Cats & Dogs, Harry Potter и Scooby-Doo.

Курс обучения стоит \$15 000 (срок обучения — всего два семестра). В колледже очень много иностранных студентов из разных стран, в основном с Ближнего Востока, из Индии и Пакистана. Именно из-за этого при поступлении требуют подписывать бумаги о том, что вы не имеете расовых, религиозных и прочих предрассудков.

РЕЙТИНГ: ● ● ● ● ●

ИТОГИ

Рассортируем все эти вузы по тому, насколько они подходят для отечественных студентов.

Первое место с оценкой 5/5 занимает DigiPen Institute of Technology. Это старая, проверенная временем школа разработчиков.

Второе место, с оценкой тоже 5/5, — The Art Institute. Самая насыщенная программа обучения для художников. Уважаемый во всем мире диплом. Но в вузе не ведется подготовка

программистов. Этот минус касается прежде всего будущих художников! Не имея никаких возможностей для общения с будущими соратниками-программистами, им будет сложно понять их проблемы при работе над совместным игровым проектом.

Третье место, с оценкой 5+/5, — The Guildhall at SMU. У вас может возникнуть недоумение по поводу того, что мы определили третье место вузу с самым высоким в статье рейтингом. Дело вот в чем. Над программой обучения работали прославленные разработчики игр. Отдельно ведется подготовка проектировщиков, выделенных в новую специальность. Во время обучения все три категории специалистов плотно общаются между собой и совместно работают над своими игровыми проектами. Практически наверняка студенты будут устроены на работу после окончания... Но это учебное заведение нового типа. Оно слишком молодо, чтобы делать вывод о полном успехе начинания. Официальная аккредитация состоялась только этим летом. То есть те, кто проучился там всю зиму, даже не были уверены, что получат официальные дипломы. Пока еще не ясно, какой "вес" эти дипломы будут иметь. Ходили слухи, что они не будут приравниваться к дипломам о высшем образовании... Кроме того, программа достаточно жестко выстроена, и ее можно порекомендовать в основном людям, которые уже имеют высшее образование.

Далее идет Full Sail с оценкой 4/5. Интересный подход к студентам при обучении программированию игр. Но потоковый метод, конвейер для штамповки разработчиков за короткий период времени... Все это вызывает сомнения в качестве будущих специалистов.

Последнее место занимают Centennial College и масса похожих на него "ускоренных курсов". Оценка 3/5. За такой короткий период обучения, какой предлагают на курсах, невозможно освоить все тонкости будущей профессии. Можно ли будет устроиться куда-нибудь, имея "корочки" курсов, — еще вопрос.

В сегодняшний обзор попали только вузы Северной Америки, и не потому, что в других странах нет подобных учебных заведений или программ. Они есть и в Англии, и в Австралии, и во Франции... Но! Львиная доля из 9,5 миллиардов долларов, зарабатываемых мировой индустрией компьютерных игр ежегодно, приходится на Америку, нравится нам это или нет. Отношение к компьютерным играм там давным-давно сменилось со снисходительно-насмешливого на весьма серьезное. Американцы — слишком практичные люди, чтобы проходить мимо таких огромных денег. В остальных странах (и особенно в России!) это отношение еще только изменяется. Да и перспектив в плане реализации полученных знаний в США пока значительно больше.

Поэтому сегодня мы вели разговор только о лидерах. Но! Не все ведь поедут получать образование разработчика компьютерных игр за границу. Поэтому в одном из ближайших номеров "Игромании" мы обратим свой взор на российские вузы и посмотрим, что могут предложить они. ■

DEATHMATCH

WARCRAFT III:
THE FROZEN
THRONE

В предыдущем номере «Игромании» была опубликована первая часть статьи, посвященной стратегии игры за ночных эльфов. В этом номере мы предлагаем вашему вниманию вторую часть, а в следующем будет опубликована третья, заключительная.

Стратегия и тактика сражения против Орды

Юниты орков настолько сильны, что одолеть их с помощью грубой силы практически невозможно. Поэтому обязательно нужно использо-



▲ Эльфийская армия, состоящая из друидов и лучниц, под предводительством Смотрящей в ночь уничтожает нейтральных монстров.

вать магию. Без нее почти любая комбинация эльфийских юнитов будет легко уничтожена.

Основные юниты эльфов в битве против Орды — друиды-вороны, охотницы и горные гиганты.

Первым героем лучше всего взять сильного во всех отношениях Хранителя роши. Вторым героем возьмите Смотрящую в ночь,

которая без проблем расправляется с героями орков — Говорящим с духами и Ловцом духов. Герой эльфов Повелитель зверей в сражении против Орды практически бесполезен, так как орки легко справляются с ним при помощи заклинания «Очищение». Оно уничтожает даже самых сильных животных, вызванных Повелителем, а без них он абсолютно беззащитен.

Скорее всего, основными боевыми действиями орков станут обстрелы вашей базы из катапульт и массированное наступление бугаев. Каждое такое действие должно получать своевременный отпор. В частности, для того, чтобы временно вывести из боя бугаев, нужно использовать способность Хранителя роши — «Опутывание корнями». Таким образом, бугаи на некоторое время застрянут на месте, а ваши лучницы, держась на почтительном расстоянии, без проблем смогут разобратся с армией бугаев, настигивая их стрелами.

Рассмотрим два варианта стратегий ночных эльфов против Орды.

В первой стратегии основные юниты эльфов — охотницы и лучницы. Ваша главная задача в этой стратегии — быстрое формирование многочисленной армии и уничтожение противника превосходящими силами. Естественно, для этого потребуются много ресурсов. Поэтому следует как можно быстрее захватить второй рудник и вырастить рядом с ним Древо жизни. Захват рудника, например, на карте «Древний храм», можно поручить Смотрящей в ночь или Охотнику на демонов, выпавшим для поддержки пару лучниц. После захвата рудника постройте Охотничий зал, два дополнительных Древа войны и несколько колодцев. В Древах войны начинайте производить охотниц и лучниц. Причем производство этих двух основных юнитов должно быть равномерным. Схема примерно следующая. В начале игры у эльфов всегда две лучницы. В дополнение к ним нужно создать еще 2–3 лучниц, а потом — 4–5 охотниц. Таким образом будет достигнуто соотношение один к одному, которое необходимо постоянно поддерживать. Проще говоря, половину вашей армии должны составлять лучницы, а другую половину — охотницы. Понятно, что в этом варианте стратегии технологическое развитие отступает на второй план. Все ресурсы будут уходить на производство армии. Технологическим развитием следует заняться после того, как численность армии достигнет восемнадцати юнитов. С помощью быстро сколоченной многочисленной армии сначала уничтожьте на карте всех нейтральных монстров (та-

ким образом вы прокачаете героев), а затем разделайтесь с противником. В этой стратегии возьмите героем Охотника на демонов. Что касается способностей, то для начала изучите в Охотничьем зале «Силу луны» и «Лунный щит». Усовершенствуйте Древо жизни до Древа долголетия, после чего закажите в алтаре Жрицу луны. Эта героиня, основная способность которой — «Аура меткости», поддержит Охотника на демонов, когда тот будет совершать активные боевые действия, вызывая на себя основной огонь противника. Пока герой не появился, постройте два Древа ветров и начинайте производить друидов-воронов и лесных дракончиков. Друиды-вороны замечательно справляются с тяжело бронированными юнитами Орды. Кроме того, на них почти не действует мощное заклинание орков «Копье духов». Конечно, игрок за орков может противопоставить друидам-воронам служителей предков, но такое случается редко, потому что эти юниты очень дорого стоят.

Лесные дракончики настолько эффективно уничтожают магов, что способны быстро переломить ход игры в вашу пользу. Кроме того, они — прекрасное подкрепление при схватках с нейтральными монстрами. Ключевой момент этой стратегии — стремительный захват рудника и создание второй базы. Если орки не обнаружат вовремя вашу вторую базу и не разрушат ее сразу, они практически обречены. Игрок за Орду очень быстро окажется перед лицом вашей многочисленной и весьма сильной армии. Впрочем, противник может попытаться противопоставить вашей крупной армии развитые технологии и могучих минотавров, которые опасны для всех боевых единиц эльфов, исключая воздушных. Следует также учитывать, что шаманы Орды с их способностью «Жажда крови» — реальная угроза не только для эльфийских охотниц и лучниц, но и для героев: Охотника на демонов и Жрицы луны. Если вы обнаружили, что ваш противник обзавелся этими мощными юнитами, вам нужно предпринять следующие шаги.

1. Изучите для друидов-воронов «Высшее посвящение» и способность «Смерч», с помощью которой уничтожение минотавров станет гораздо более простым делом.

2. Активно используйте химер. Эта уникальная боевая единица эльфов обладает крепким здоровьем, высокой огневой мощью и разумной ценой. При отсутствии у противника сильной воздушной армии шесть химер — поистине убойное средство против любых юнитов орков, включая могучих минотавров. Реально противостоять химерам могут лишь юниты Орды — нетопыри. Впрочем, если химерам организовать прикрытие из 6–8 лучниц, то нетопыри орков будут бесполезны, так как лучницы оперативно их уничтожат.

Есть еще один вариант стратегии, так называемый вариант для ленивых. Он не предполагает массовых сражений и позволяет быстро достичь цели, то бишь разбить противника. Для успешного воплощения в жизнь этой стратегии нужно организовать очень хорошую разведку, с тем чтобы вовремя отследить начало строительства игроком за орков Дворца вождей. Как только вы это заметите, нападайте на противника всеми имеющимися в вашем распоряжении силами. Основные объекты штурма — Сторожевые башни и Логова орков, с которыми лучницы расправляются легко и просто. Не забывайте охранять лучниц охотницами, не подпуская к ним юниты Орды. Если учесть, что противник изрядно потратился на технологии (постройка Дворца вождей — весьма дорогое удовольствие), которые пока не приносят ему никакой пользы, а второй шахты у него, скорее всего, еще нет, то армия орков будет на порядок слабее вашей. Возможно, противник попытается создать минотавров, но на это у него просто не хватит времени и сил. Таким образом, исход битвы в пользу ночных эльфов предreshен.

Еще одна интересная стратегия ночных эльфов против Орды разработана одним из лучших в мире игроков в Warcraft III — SoL.Miker.WS. Основным тактическим элементом этой стратегии — постоянные нападения на вражескую армию Охотником на демо-



▲ С помощью магии Чародея Крови — Огненный Вихрь, разобратся даже с сильными юнитами орков труда не составит.

нов. Сначала используйте его одного, а затем выпишите подкрепление в виде лучниц, произведенных в первом Древе войны. Для успешной деструктивной деятельности купите Охотнику на демонов талисман здоровья, венцы благородства и обязательно змеиную ловкость. Пока Охотник на демонов и лучницы ведут боевые действия, нервирова противника, начинайте строить Древо долголетия и два Древа ветров. Одновременно с этим приступайте к созданию лучниц, друидов-воронов, а также исследуйте способность "Волшебные луки". Таким образом вы обеспечите бесперебойное подкрепление армии и сможете неотступно преследовать и атаковать противника. Не забывайте отводить раненых лучниц на базу лечиться, а затем вновь бросайте их в бой. Основная задача этой стратегии — беспощадный и, главное, ни на секунду не прекращающийся натиск. Против бугаев применяйте друидов, Охотника на демонов и лучниц. Если вы заметите, что несколько ваших юнитов попали в засаду и вот-вот будут уничтожены, тут же телепортируйте их на базу. Подлечите раненых, а затем вновь бросайте их в атаку. Для того чтобы без проблем выводить из боя раненых друидов-воронов, исследуйте им "Высшее посвящение". Благодаря этому они смогут превращаться в воронов и покидать поле брани без риска быть убитыми по пути на базу. Для успешной борьбы против исключительно крепких бугаев и героев Вождя минотавров и Говорящего с духами лучше всего использовать "Магический огонь", который наносит им очень сильные повреждения.

Самое главное, что вам потребуется в этой стратегии — высокий уровень микроуправления. Если осуществлять постоянный контроль за армией, своевременно выводить из боя раненых юнитов и постоянно атаковать, при этом развивая и улучшая юнитов, то эта стратегия исключительно эффективна не только против Орды, но и против других рас. Однако если ваш уровень микроконтроля еще недостаточно высок, лучше использовать стратегию попроще. В противном случае вы просто-напросто запутаетесь в управлении юнитами и потерпите поражение.

...Продолжение следует.



Единство многообразия: обзор самых интересных модификаций 2003 года для Half-Life

Победное шествие Half-Life по миру началось давно — в 1998 году. Именно тогда увидела свет игра, которая и по сей день остается у геймеров одной из самых востребованных. Не секрет, что столь долгой и славной жизнью Half-Life далеко не в последнюю очередь обязана тому, что многочисленные народные умельцы делали и продолжают делать для этой игры разнообразные модификации. Детальный разбор одиночных модификаций оставим летописцам, а в рамках нашей рубрики расскажем исключительно о мультиплеерных модификациях. Решив не углубляться в исторические дебри и не предаваться воспоминаниям о том, какие модификации для Half-Life выходили, к примеру, в 1999 или даже в 2001 году, расскажем исключительно о тех произведениях, которые увидели свет в 2003 году. Подведем своего рода итоги прошедшего года, посмотрим, что достойно вашего внимания, а что нет. Помимо описания модификаций, все их вы сможете найти на нашем DVD. Что может быть удобнее: прочли описание — поставили модификацию.

Всего чести попасть в наш обзор удостоились семь наиболее выразительных и оригинальных модификаций.

Теперь переходим непосредственно к делу, то бишь к подробному обзору модификаций 2003 года рождения для Half-Life.

Bumer Cars



В подавляющем большинстве модификаций для Half-Life посвящены боевому противостоянию сторон. Bumer Cars отличается от своих собратьев тем, что предлагает принять участие в забавных гонках на маленьких машинках. Суть проста: выбрав из весьма внушительного

списка приглянувшегося персонажа, отправляемся на карту уничтожать соперников. Для этого нужно ловко управлять машинкой и толкать противников таким образом, чтобы они попадали в разные ловушки, в изобилии расставленные на карте. Среди них — и смертоносная раскаленная лава, и пол, по которому пропущен ток высокого напряжения. В общем, мест, куда нужно сбрасывать соперников и которых, разумеется, самому следует всячески избегать, масса. Несмотря на оригинальность геймплея, нельзя сказать, что подобное развлечение очень уж увлекательно само по себе. Часа через два гонять по небольшим картам и таранить противников наскучивает. К тому же графика Bumer Cars довольно слабая. Модели машин страдают низкой детализацией и довольно топорным исполнением. По сути дела, единственное, чем способна похвастаться эта модификация — необычный геймплей.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ● ● ● ● ●

Day of Defeat

Судьба этой модификации изрядно напоминает историю Counter-Strike. Точно так же, как именитый коллега, этот проект прошел весь путь от обычного любительского дополнения до коммерческого продукта, чьим продвижением на рынке занимается сама Valve.

Действие игры происходит во время Второй мировой, когда американцы и англичане вели упорные сражения с фашистами за Европу. Соответственно, в битве принимают участие две команды — фашисты и союзники. Согласитесь, что такая система напоминает тот же Counter-Strike с его противостоянием террористов и полицейских. Правда, на этом сходство Day of Defeat с CS и заканчивается. Дальше начинается серьезная война. Day of Defeat выгодно отличается от своих собратьев тем, что акценты в ней сделаны, во-первых, на командную игру, а во-вторых, на реалистичность происходящего. Задачей команд является захват определенных ключевых точек на карте. Места, подлежащие захвату, отмечены флагом. Дабы совершить захват, необходимо некоторое время удерживать позицию, пока не заполнится специальная шкала. На каждое сражение отводится около 30 минут, а побеждает та команда, которая набрала в итоге больше очков. Главное состоит в том, что обычно для взятия вожака необходимого полотно необходимо не один, а два, а то и три бойца. Следовательно, залогом победы становится только слаженная командная игра. Дело усугубляется еще и тем, что бойцы в Day of Defeat разделены на классы и вооружены только тем оружием, которое полагается их классу. Например, снайпер (sniper), естественно, отлично владеет снайперской винтовкой, но при этом абсолютно не умеет пользоваться обычными винтовками и автоматами. Соответственно, в ближнем бою он практически беззащитен. Master Sergeant вооружен M1A1 Thompson, который, без сомнения, эффективен в ближнем бою, но совершенно бесполезен на дальних дистанциях. Разумеется, и способ вести боевые действия у каждого класса свой. Поэтому, повторюсь, только очень слаженная командная игра способна привести к победе. В противном случае вас ожидают разброд и шатание и, соответственно, обидное, но вполне закономерное фиаско. Что касается упомянутой выше реалистичности действия, то она выражается прежде всего в гибели бойцов с одного выстрела в грудь или с двух в ногу или руку. Кроме того, отдача у оружия очень сильная, поэтому научиться метко стрелять может оказаться столь же сложно, как и в реальной жизни.

Карты, на которых происходят сражения, в основном обширны и отличаются четко проработанным балансом. Внешний вид карт очень привлекателен. Качественный дизайн удачно сочетается с довольно живописными пейзажами. Геймплей Day of Defeat весьма увлекателен, что, несомненно, побудит вас отдать этой интересной игре несколько свободных часов. Неплохая графика и замечательное звуковое оформление делают модификацию еще более привлекательным объектом внимания. Если вы еще не играли в Day of Defeat, рекомендую попробовать незамедлительно. Модификации такого уровня появляются крайне редко.

Вполне вероятно, что в ближайших номерах "Игромании" мы запустим цикл статей, посвященных тактике игры в Day of Defeat.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ● ● ● ● ●

Fire Arms

Вышедшая совсем недавно модификация под названием **Fire Arms** стремительно набирает обороты: уже сейчас существует множество серверов, на которых можно опробовать свои силы.



Суть игры, в общем-то, проста и крайне напоминает *Day of Defeat*. Наличествуют две команды, условно называемые **Red** и **Blue**. Цель каждой из них — захватить и удержать определенную точку на карте. Как только все точки захвачены, команда выигрывает раунд.

Прежде всего эта модификация поражает масштабностью происходящего. Только оружия тут 30 видов. Причем, помимо привычных **AK-47** или **M-16**, в модификации есть такие модели, как автомат «Бизон», карабин «Сайга» и прочие. В вашем распоряжении также окажутся гранаты, минометы и пистолеты. Правда, в **Fire Arms**, так же, как и в *Day of Defeat*, существует строгое разделение на классы, то есть выбрав профессию снайпера, вы не сможете использовать, к примеру, автоматы. Помимо этого, в модификации реализована серьезная система умений, и перед началом каждого раунда можно выбрать один из восьми навыков. Каждый со своими плюсами и минусами.

Реалистичность происходящего в этой модификации достаточно высока. Бойцы гибнут в результате единственного попадания в грудь или голову. Ранение, скажем, в ногу замедляет скорость передвижения, и, если рану не перевязать вовремя, боец запросто может погибнуть в результате потери крови. Разумеется, в **Fire Arms** не сыскать так называемых «мясных» боевых действий. Для победы необходима слаженная командная игра и продуманная тактика, а не слепые атаки очертя голову.

В целом геймплей этой модификации увлекателен, однако играть «двое на двое» не очень интересно. Прочувствовать всю прелесть **Fire Arms** можно только в крупных сражениях с множеством участников.

Графика модификации превосходна и может доставить радость самому придирчивому игроку. Оружие выполнено на самом высоком уровне. Каждый ствол — практически произведение искусства, как бы громко это ни звучало. Под стать оружию сделаны и высокодетализованные, тщательно прорисованные модели бойцов.

Карты, на которых происходят сражения, отличаются удачным дизайном, четко выверенным балансом и качественным графическим исполнением. Интересно, что действия происходят в совершенно разных климатических условиях. Придется повоевать в Арктике, непроходимых джунглях, жаркой пустыне. В общем и целом, **Fire Arms** — одна из самых интересных модификаций, которые вышли за последний год. Поставьте ее с нашего DVD и убедитесь в этом сами.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ●●●●●

Kanon Ball

Если вы всю жизнь мечтали принять участие в фантастическом футболе, напоминающем регби, то модификация **Kanon Ball** — это то, что вам нужно. Все просто: есть две команды, красные и синие. Задача каждой — накидать в ворота противника как можно больше мячей, пропустив в свои как можно меньше. Правда, сделать это не так просто, как может показаться на первый взгляд. Прежде чем забить гол, нужно добраться до ворот, преодолевая активное сопротивление игроков противоположной команды. А добравшись до ворот, совершить меткий бросок, так чтобы попасть в маленькую светящуюся точку над воротами. Если бросок увенчается успехом, то ворота откроются, мяч придется забросить еще раз, и только тогда гол будет засчитан.



Непростая задача. Поэтому для достижения цели нужно активно взаимодействовать с командой, вовремя отдавая и принимая пасы и защищая игрока с мячом от поползновений представителей вражеской команды. Но самое главное состоит в том, что мячик — это не просто традиционный кожаный шар. Дело-то происходит в далеком будущем, а значит, обычный мячик уже вышел из моды. Теперь в ходу электрические мячи, что придает игре очень необычный характер. Например, если вы промазали по воротам, то некоторое время ни вам, ни вашим товарищам по команде подобрать мячик не удастся. Попытавшись это сделать, вы получите удар током такой силы, что на пару секунд потеряете сознание, выйдя на это время из игры. Атмосфера будущего наложила свой отпечаток и на игроков, которые совершают абсолютно невероятные в нормальных условиях кульбиты и гигантские прыжки.

Графически модификация выглядит сносно, и не более. Модели игроков выполнены средне — детализация низкая, анимация абсолютно не впечатляющая, да и стадионы, на которых проходят матчи, удручают пустотой. Куда веселее было бы, озабочась автор модификации созданием особой атмосферы спортивного состязания.

И тем не менее **Kanon Ball** — интересная модификация, которую я рекомендую опробовать всем. Орехи графического исполнения искупаются необычным, азартным геймплеем, который наверняка понравится любителям экстремальных видов спорта.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ●●●●●

Natural Selection

Эта модификация с головой окунет вас в жестокое противостояние между жуткими «чужими» и «обычными» морпехами, которые, как всегда, ведут кровопролитную битву против инопланетных монстров. **Natural Selection** — несомненно, одна из самых интересных и оригинальных модификаций, созданных для *Half-Life*. Сочетание классического 3D-экшена, подразумевающего стрельбу по всему, что движется, лихие прыжки и ураганные боевые действия, с классической стратегией,



включающей в себя постройку зданий, добычу ресурсов и апгрейды, делает **Natural Selection** воистину гениальным творением.

Боевые действия разворачиваются на, без преувеличения, огромной карте. Цели и задачи участников сражения

традиционны — морпехи должны перебить всех «чужих» и разрушить их командный центр, а те, в свою очередь, стремятся истребить всех людей и захватить территорию. Территория может быть разной — космический корабль, база морпехов и т.д.

Боевые действия проходят в классической манере — перебежки по уровню и уничтожение противников с помощью разнообразного оружия, начиная с простого ножа и пистолета и заканчивая мощными плазменными пушками. Если вы предпочтете играть за «чужих», то истреблять противников придется с помощью клыков, гигантских прыжков и стремительных атак. Пока ничего оригинального. Однако стоит отыскать на карте здание под названием **Command Console** и нажать кнопку **use**, как игра превратится в настоящую RTS. Можно построить новые здания для производства новых пушек и улучшенной брони, можно даже возвести в стратегически важных местах карты оборонительные сооружения, под прикрытием которых исключительно удобно вести непрерывный обстрел противника. Разумеется, для постройки зданий и разработки новых технологий потребуются ресурсы, которые надобно добывать.

Естественно, и постройки, и приемы ведения боя морпехов и «чужих» принципиально различны. Если морские пехотинцы воюют, используя всяческое огнестрельное оружие, то «чужие» пользуются в основном собственными природными качествами — высокой скоростью, гигантскими прыжками и острыми зубами и когтями. На самом деле геймплей **Natural Selection** настолько интересен и разнообразен, что я уверен: вы проведете в компании с этой модификацией множество увлекательных часов. Добавьте сюда отличную графику и удачное музыкально-звуковое сопровождение, органично дополняющее общую жуткую атмосферу. Если вы питаете слабость к фильмам вроде «Чужих» и играм типа *Aliens vs. Predator 2*,

то Natural Selection точно придется вам по душе. Всем остальным также рекомендую ознакомиться, так как настолько интересные модификации выходят крайне редко.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●

Public Enemy

Разработка этой одной из самых глобальных модификаций для Half-Life длилась более двух лет! Но время было потрачено не зря — модификация получилась просто великолепной. Действие происходит в 2040 году. Мир полностью во власти алчных, коррумпированных и могущественных корпораций. Правительства более не способны контролировать их деятельность. Корпорации глубоко внедрились в политику и начали создавать собственные силы безопасности, призванные любыми доступными средствами защищать интересы хозяев. Многочисленные гражданские войны только способствовали разрушению старого мира и образованию нового общества. В густонаселенных мегаполисах обитают отбросы социума. Частные войска контролируют улицы и правят жителями по собственному разумению, подчиняясь только корпорациям и решая проблемы только их сотрудников.



В 2040 стали доступны межгалактические путешествия. Покинуть Солнечную систему можно, лишь применяя нетрадиционные технологии, но никто не знает наверняка, какими технологиями обладают корпорации.

Оружие не претерпело значительных изменений. Зато в результате инвестиций в массовое производство стали выпускаться более продвинутые его варианты. Хотя безусловно, существуют и отдельные высокотехнологичные виды оружия.

Наибольший прогресс достигнут в генной инженерии, кибернетических технологиях и инфраструктуре. Стало возможным делать людей более сильными, быстрыми и умными. Новая инфраструктура привела к появлению транспортных средств на основе антигравитации и зданий, не имеющих предела высоты. Поистине необходимое нововведение, учитывая, что население Земли уже превышает 13 миллиардов человек.

Нам предоставляется уже привычный выбор из двух команд — Syndicate и Security Corps. Первая — криминальная группировка, состоящая из отморожков, вооруженных большими пушками. Они устраивают беспорядки и зарабатывают деньги самыми грязными методами. Противную сторону представляет военизированная частная организация Security Corps, управляемая и оплачиваемая несколькими европейскими и американскими корпорациями. Полицейские отряды занимаются поддержанием закона и порядка, но при этом не обременены никакими моральными принципами. Неофициально они являются "отрядом смерти" западных индустриальных империй. С помощью этой армии империи пытаются уничтожить единственного реального оппонента — Syndicate. Такое вот противостояние разворачивается в Public Enemy.

В модификации присутствуют два режима игры. Первый — Dirty Business, в котором все крутится вокруг ничем, на первый взгляд, не примечательного кейса. В нем хранятся крайне важные документы, которые не должны попасть в руки врага. Миссия Syndicate — защитить кейс любой ценой, в то время как Security Corps должны захватить кейс и доставить его в безопасное место. Любой игрок может взять кейс и отнести его куда угодно, но в это время он не может использовать оружие и очень медленно передвигается. Еще один компонент чемоданчика — встроенный передатчик, отображающий на радаре каждого игрока местоположение ценного чемоданчика, что существенно осложняет его захват.

Второй режим — "Взлом". Его основная цель — секретные файлы, хранящиеся в двух компьютерных терминалах. Один из членов Syndicate несет модем, который нужно подключить к терминалу. Остальные охраняют его во время работы. Для того чтобы взломать терминал, необходимо 20 секунд. Если Security Corps успевают отключить модем до конца передачи файлов, операцию придется повторить. После успешного взлома обоих терминалов Syndicate выигрывает раунд. Однако если Security Corps удастся защитить терминалы на протяжении установленного времени или

убить всех противников — побеждают они. В конечном итоге в победители выходит команда, набравшая большее число очков.

Разработчики создали арсенал из 25 разнообразных средств убийства. Пистолеты, пистолеты-пулеметы, штурмовые винтовки, а также пулеметы и лазерные ружья. Оружие покупается за очки, полученные после выполнения задний и уничтожения противников.

Графическая часть модификации находится на очень высоком уровне, модельки оружия и персонажей хорошо прорисованы и оформлены. Рассказывать о Public Enemy можно еще долго. Ставьте модификацию и наслаждайтесь отличным геймплеем и замечательной графикой.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●

The Specialist

Фильм "Матрица" не дает уснуть не только именитым разработчикам игр, которые днем и ночью бредят мечтой о создании игр по мотивам этой знаменитой киноленты. Народные умельцы из Германии тоже решили не оставаться в стороне от процесса и придумали очень неплохую модификацию под названием The Specialist. Дух "Матрицы" витает тут буквально повсюду. Персонажи как две капли воды похожи на агента Смита, Нео, Морфеуса. Те же длинные плащи, черные очки, в каждой руке — по "Ингрему". Что касается оружия, то надо отметить: все оно сделано с претензией на некоторую необычность и представлено несколькими видами, начиная с банальных пистолетов и автоматов и заканчивая такой экзотикой, как самурайский меч и "звездочки". Кроме того, можно разобраться с противниками с помощью приемов рукопашного боя.



Боевая система выполнена очень качественно. Соперника можно избивать руками, пинать ногами и проводить впечатляющие комбо-серии. Кроме того, в игре на полную катушку используется модная нынче технология Slow-Motion. Достаточно взять специальный приз, и вот мы уже попадаем в самую натуральную "Матрицу" с ее фирменным замедлением времени и яркими спецэффектами.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●



Вот и подошла к концу наша экскурсия по модификациям, созданным для Half-Life в 2003 году. Разумеется, в этот список вошли только по-настоящему качественные и увлекательные работы. Еще раз напоминаем, что все описанные модификации уже ожидают вас на нашем DVD. Устанавливайте, смотрите, играйте. Удачи в боях!

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

Сводка по компьютерным клубам России находится на компакт-диске в разделе "ИнфоБлок".

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда выслушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

За истекший месяц в сводку были добавлены два клуба. Первый — "Интерантенна" из города Омска. Двадцать семь компьютеров уровня Celeron 2 GHz, оснащенные 256 Мб оперативки и видеокартами GeForce4 MX 440. Сеть 100 Мбит, также в клубе есть выход в интернет — 2 Мбит.

Второй — небольшой клуб Alexclub из Североуральска. Семь компьютеров уровня P-4 1.8.

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб не представлен в сводке, напишите на адрес operkot@igromania.ru и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу:
Наш Компакт —> ИнфоБлок.

DEATHZONE

BATTLEFIELD 1942



Предлагаем вашему вниманию отличную подборку дополнений для одной из самых популярных сетевых игр нашего времени — Battlefield 1942.

У этой по всем параметрам отличной игры есть небольшой, но

весьма существенный недостаток — полное отсутствие крови. Можно сколь угодно долго расстреливать врагов из автомата, непрерывно закидывать их гранатами и зверски кромсать ножом — на землю не прольется ни капли крови. Патч **Blood Patch** версии 1.31 исправляет этот недостаток. После установки патча боевые действия становятся кровопролитными и, следовательно, гораздо более реалистичными. Набор скинов **DasReichcam** изменяет внешний вид солдат немецкой армии, делая их более похожими на настоящих, и модифицирует экстерьер немецкого танка "Тигр". Набор скинов **"Русские десантники"** заменяет всех солдат американской армии на российских десантников. На геймплее это никак не сказывается, но играть становится интереснее. Скины выполнены на высоком уровне и отлично прорисованы. Комплект текстур, звуков и скинов от **Cansler** значительно



приближает Battlefield 1942 к реальности. Отныне звуки выстрелов звучат именно так, как в жизни, а скины персонажей соответствуют реальным прототипам. Рекомендуем к установке всем.

Отличная карта **Afrika Tank Battle** — это переделанная карта оригинальной игры El Alamein с гораздо большим количеством техники. Изобилие танков и самолетов позволяет устроить масштабное красочное сражение. Официальная карта, сделанная разработчиками игры, — **Operation Aberdeen** — даст возможность принять участие в крупном танковом сражении. Карта отличается удачным дизайном и выверенным балансом. Играть интересно.

Одна из лучших модификаций под названием **Soldier 9 Mod Realism** меняет в игре практически все. Карты тщательнейшим обра-



зом переработаны, модели солдат, техники и оружия воюющих сторон переделаны с акцентом на историческую достоверность. Помимо внешнего вида, изменению подверглись и тактико-технические характеристики всех видов вооружения.

Особое внимание разработчики уделили внешнему виду и баллистическим качествам оружия. После установки этой модификации игра изрядно изменяется в сторону большей реалистичности. В силу

весьма приличных размеров модификации мы решили положить ее только на DVD. Также на DVD вас ждет отличная сложная карта **Giza**, играть на которой смогут только настоящие профессионалы. Помимо сложности, карта отличается качественным исполнением, высокой детализацией и четко выверенным балансом. Карта **Jrkrfish City** отличается малыми размерами, что делает ее геймплей воистину "мясным". Добежать до противника — дело нескольких секунд, так что побеждает тот, кто быстрее стреляет. На этой карте думать попросту некогда.

Хотя карта **Neovlad-Dereliction** отличается довольно простым дизайном (ровная, как стол, поверхность, разделенная сетью каналов), она отлично сбалансирована и выглядит красиво.

Карта **Northway Park** способна порадовать всех любителей простых и незамысловатых сражений "стенка на стенку". Автор не поспулился и расставил на карте множество танков, поэтому бои проходят в основном с использованием бронетехники. Карта **Urban Combat** наверняка понравится любителям боев без применения авиации — самолетов на ней нет вообще. Сражения происходят, как обычно, между немцами и американцами, причем последние высаживаются на поле брани на парашютах. Ну и, наконец, карта **Utah Beach** вновь позволит вам принять участие в знаменитой высадке на пляже Омаха. В отличие от оригинальной карты, на этой явное и серьезное преимущество — у немцев. Для победы союзникам придется проявить изрядное умение. А вот если вы предпочитаете играть за немцев, суровая битва превратится в увеселительную прогулку.



COUNTER-STRIKE

Благодаря появлению у нас DVD мы наконец-то можем порадовать вас, выкладывая крупные вещи, положить которые на компакт просто физически невозможно. Возрадуйтесь, все ценители Counter-Strike, ибо специально для вас мы выкладываем финальную версию, пожалуй, самой известной и качественной модификации для CS — **Fusion Pack**.

Модификация изменяет привычный Counter-Strike до неузнаваемости. Внешний вид всех моделей оружия изменен настолько, что просто диву даешься. К тому же все пушки нарастили полигонов и резко прибавили в детализации. Что делает каждый вид оружия практически произведением искусства. Впрочем, одним оружием дело не ограничилось. Изменению подверглись скины всех персонажей, как "терроров", так и "контров". Отныне модели тщательно прорисованы и отличаются весьма высоким уровнем детализации. Звуки оружия изменены на более реалистичные. Автоматы и пистолеты стреляют теперь настолько достоверно, что создается ощущение настоящего боя. К тому же разработчики модификации изменили на картах типа



de_dust темно-желтые текстуры на белое с затейливым рисунком, а внутренние помещения покрасили в синие тона. Надо сказать, что новые текстуры смотрятся гораздо выигрышнее предыдущих. Из мелочей привлекают внимание перерисованное



меню закупки, новые звуки радиопереговоров и обновленные снайперские прицелы, значительно более удобные, чем оригинальные. В общем, рассказывать можно долго, но, как известно, критерий истины — практика, и вам не остается ничего другого, как установить модификацию и решить, согласны вы с нашими оценками или нет. Заметим, что финальная версия Fusion Pack модифициро-

вана для работы с Counter-Strike 1.6, так что если вы уже играете в новую версию, никаких проблем с установкой у вас не возникнет.

Мы подготовили для вас увесистую подборку из четырех самых интересных карт, которые дают прекрасную возможность продемонстрировать свое боевое мастерство. Карта **cs_bbicotka** представляет собой привычную девятиэтажную высотку, в интерьерах которой и развернутся кровопролитные бои между "контрами" и "террорами". Основные достоинства карты — обширные пространства, четкий баланс и высокая детализация. Карта **cs_beat** воссоздает первый уровень знаменитой игры Duke Nukem 3D. И хотя карта изрядно переделана, узнать ее не составит труда.

Карта **fy_iceworld3** понравится всем тем, кто любит "мясные" бои "стенка на стенку". И хотя такого рода "мясных" карт в последнее время выходит все больше и больше, эта, пожалуй, одна из самых удачных. Ну и последняя карта, **cs_infernal_village**, выполнена в виде небольшой деревни, в которой устроили разборку контртеррористы и террористы. Карта отличается приятной графикой и продуманным балансом. Играть в целом интересно, хотя ничего сверхгениального здесь не найти.

Очень много выходит для Counter-Strike новых скинов оружия. Складывается впечатление, что поток новых стволов не прекратится никогда. Что, впрочем, и хорошо. В этот раз мы предлагаем вашему вниманию солидную подборку из десяти новых скинов оружия, среди которых каждый обязательно найдет себе модель по вкусу.

UNREAL TOURNAMENT 2003

Интересная подборка из трех увлекательных карт. DOM-Invasion работы известного картостроителя WarBeast'a представляет собой



город будущего, разорванный гигантскими монстрами инопланетного происхождения, с которыми борются местные власти. Оживленные городские улицы, привлекательные интерьеры центрального сооружения, в стенах которого мы и будем сражаться с против-

никами. Уровень отличается сложной архитектурой и качественным исполнением.

Карта **DM-FromHell** прекрасно воспроизводит город девятнадцатого столетия и содержит множество оригинальных нововведений. Особенно удалась авторская музыка и интерактивная окружающая среда, что не всегда встречается в картах.



Карта **CTF-FrostBite** предназначена исключительно для командной игры в режиме захвата вражеского флага. Оригинальный сюжет повествует о каньоне, который некогда был центром обучения профессиональных солдат-убийц, а затем его приобрела и превратила



в поле кровопролитных сражений корпорация Liandri. Вы — один из участников состязаний, устраиваемых Liandri, киберспортсмен с большим стажем. Ваша задача — захватить вражеский флаг. Скучать не придется — противник быстр и коварен.

Пара отличных скинов персонажей. **Bloodlust** позволяет сразиться с противниками в образе космического орка, ну а скин **Yoda** привносит в игру знаменитого мастера Йоду из "Звездных войн". Все скины отлично выполнены и замечательно прорисованы.

Отменная модификация **Assault** добавляет в Unreal Tournament 2003 увлекательный режим игры Assault, который был в Unreal Tournament. Специально для этой модификации разработчики создали три весьма неплохих карты, на которых играть весьма интересно. Кроме того, модификация может похвастаться наличием очень неглупых ботов. В общем, ясно, что Assault достойна самого пристального внимания.

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST



Бессмертный джедайский хит продолжает набирать обороты и обзаводится все новыми и новыми дополнениями. В том числе и мультиплеерными.

Представляем вашему вниманию две карты в режиме "захват флага". Основное достоинство

карты **Civil War** — это масштабность. Здесь действительно есть где сразиться на лазерных мечах! Карта **Water Pump Station** представ-

ляет собой обычную имперскую канализацию. Естественно, такая локация довольно тесна — придется прорываться к флагу, используя огнестрельное оружие. Кроме того, мы рады предложить вам две дуэльные карты — просторную зимнюю **Snow Winterpack** и компактную **Soul Chamber of the Sith**.



JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY



Предлагаем одну дуэльную и две FFA-карты.

Карта **Bespin** — одна из лучших карт Jedi Outcast, адаптированная и улучшенная для Jedi Academy. Маленькая дуэльная карта **Rift Duel** погрузит вас в атмосферу

ночи, страха и, как ни странно, безопасности, ибо упасть с арены невозможно. Лидер подборки Jedi Academy — карта **Shroom's DeathStar** — с поразительной точностью копирует "Звезду смерти" из четвертого эпизода фильма "Звездные войны". Отсюда — ее немалые размеры. Есть где вдоволь побегать. ■

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Warcraft III: The Frozen Throne: Андрей Болибрух
Half-Life: Степан Чечулин

«DEATHZONE»

Степан Чечулин

КИБЕРСПОРТ

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

Ведущий раздела
Дмитрий Кузнецов

31 октября сборная России прошла квалификационную стадию Кубка наций по Counter-Strike, обыграв в финале сборную Румынии. Счет по итогам игр составил 34:14 в пользу россиян.

Игроки сборной России: Groove, Keks, F_1N, sally и Romashka.

Игроки сборной Румынии: Shadow, Noname, Erazah, SeDaN и Banderas.

После этой победы наша сборная проходит в групповую стадию Кубка наций вместе с командами Швеции, Финляндии, Германии, Австрии, Испании, Эстонии, Дании, Франции, Словении, Англии, Голландии, Норвегии, Швейцарии, Венгрии и Италии.



▲ Молодая команда m5.c58 заняла на турнире Flashback Counter-Strike Open 2003 достойное пятое место.

Москвы — Flashback. Первое выступление команды m5.c58, состоявшееся на турнире Flashback CS Open Cup (21-23 ноября), показало, что команда вполне конкурентоспособна. 5-6 место на столь представительном турнире, приравненном по статусу к неофициальному первенству стран СНГ, говорит о многом.

Четвертого ноября в Новосибирске завершился чемпионат Traffic's SPL Party по Warcraft III: The Frozen Throne, проводившийся совместно клубом "Траффик" и Siberian Progamers League. В турнире приняли участие около тридцати киберспортсменов из различных сибирских городов, в том числе сильнейшие игроки европейского лэддера — новосибирец Сергей Шишленин (SPL) Incin.Arcy и томич Евгений Куценко F1-DeSSoya.rGc, а также множество других сильных игроков. Сенсацией чемпионата стал проигрыш в суперфинале одного из лучших кибератлетов — Инцины — гораздо менее известному сопернику (SPL) Asus.rGc (aka Cloudy). На третьей, решающей, карте победитель буквально вырвал первое место из рук прославленного сибиряка. В итоге чемпионом Сибири стал Егор Матвеев (SPL) Asus.rGc, игравший за расу эльфов. Призовые места распределились следующим образом:

- 1 место — (SPL) Asus.rGc (Новосибирск);
- 2 место — (SPL) Incin.Arcy (Новосибирск);
- 3 место — F1-DeSSoya.rGc (Томск);
- 4 место — Jack (Барнаул).

15 ноября в 50 километрах от Тольятти произошла страшная трагедия. Машина, в которой игроки команды компьютерного клуба "Снайпер" из Казани ехали на турнир в город Тольятти, лоб в лоб столкнулась с автобусом. Погибли известные киберспортсмены Sniper Squad | nayk, Sniper Squad | Wizard и Sniper Squad | Larssen. Турнир, посвященный памяти погибших ребят, планируется провести в начале декабря в Москве.

15-16 ноября на базе клуба M19 прошел Межвузовский турнир по киберспорту на призы Студенческого совета при губернаторе Санкт-Петербурга. Турнир проводился по Warcraft III The Frozen Throne в номинации 1x1. В турнире приняли участие 76 игроков из 38 высших учебных заведений Санкт-Петербурга.

- Итоговое распределение мест:
- 1 место — Мирчук М. — Miker;
 - 2 место — Мошнов Е. — Zaratustra;

3 место — Храмов А. — 68|Gnom.

В общем командном зачете места среди вузов распределились следующим образом:

- 1 место — Санкт-Петербургский государственный политехнический институт;
- 2 место — Санкт-Петербургский государственный инженерно-экономический университет;
- 3 место — Санкт-Петербургский государственный университет экономики и финансов.

В предыдущем номере "Игромании" мы уже писали о судебной тяжбе между провайдером "МТУ-Интел" и компанией "Медиа-Сервис 2000". Речь шла о незаконном размещении на сервере "МТУ-Интел" товарного знака Counter-Strike, права на который с недавних пор принадлежат "Медиа-Сервис 2000".

Арбитражный суд Москвы удовлетворил иск "Медиа-Сервис 2000" к провайдеру, однако последний не согласился с этим решением и подал апелляцию. В этом месяце история получила продолжение. Арбитражный суд Москвы оставил в силе решение о незаконности использования товарного знака Counter-Strike и выплате компенсации в размере двух миллионов рублей.

Вот как прокомментировал ситуацию начальник юридического отдела "МТУ-Интел" В.В. Шорин: "С правовой точки зрения претензии "Медиа-Сервис 2000" необоснованны. Они базируются на противоречащей закону расширительной интерпретации понятия нарушения прав на товарный знак. Данное решение суда создает опасный прецедент, согласно которому и вопреки закону любое воспроизведение, упоминание, опубликование в сети Интернет слов, сходных с чьим-то товарным знаком, может повлечь применение санкций. По существу, это является отрицанием возможности свободной передачи информации, так как, например, информационные издания, освещающие данное дело, тоже размещают в сети Интернет слова "Counter-Strike" и, следуя логике "Медиа-Сервис 2000", совершают правонарушение. Мы намерены подать кассационную жалобу и надеемся, что в судебной практике утвердится не эта порочная логика, а действительная воля законодателя, выраженная в положениях закона".

Обновлен официальный мировой рейтинг сильнейших команд по Counter-Strike. Первое место в табели о рангах по-прежнему занимает команда Schroet Kommando. За ней идут не менее сильные и знаменитые CS-команды. Пятёрка лидеров рейтинга выглядит так:

- 1 место — Schroet Kommando (Швеция);
- 2 место — Team 3D (США);
- 3 место — Mousesportz (Германия);
- 4 место — zEx (США);
- 5 место — Game Online (США).

Замечу, что в рейтинге отсутствуют российские команды, так как по разным причинам им так и не удалось достичь значительных успехов на мировых турнирах CPL.

В течение ноября в трех городах России прошли соревнования по Counter-Strike, объединенные общим названием — Кубок КПРФ. Интересно, что политические партии в преддверии выборов обратили внимание на молодежный электорат, и это привело к вливанию в киберспорт России пусть небольших, но все-таки денег. Призовой фонд каждого этапа составил 12 000 рублей. Победу во всех трех турнирах одержала перспективная столичная команда Virtus.pro. По заявлениям организаторов, финал Кубка состоится в конце ноября в Москве. О его итогах мы обязательно расскажем в следующем номере "Игромании".



▲ Трехкратные чемпионы Кубка КПРФ — команда Virtus.pro

Российский игрок Cooler (Антон Синьгов, многократный чемпион международных турниров по Quake III Arena) занял первое место на международном турнире WipeOut 2003, который проходил с 21 по 23 ноября в Швейцарии. В финале он обыграл шведского игрока Z4muZ со счетом 10:9 и в награду получил чек на сумму 2000 евро.

Ведущий раздела
Дмитрий КузнецовКИБЕРСПОРТ
РЕПОРТАЖИ

CPL Дания 2003 — битвы титанов

13-16 ноября в Копенгагене прошел очередной чемпионат Европы по версии CPL (Cyberathlete Professional League) — CPL Denmark 2003. Российские команды и игроки не смогли добраться до призовых мест, но показали вполне достойную игру. В номинации Counter-Strike победу вновь одержали непобедимые **Schroet Kommando**, а сильнейшим варкрафтером Европы стал датчанин **MYM]Bjarke**.

Ранним утром 12 ноября российские игроки вылетели в Данию для участия в престижнейшем осеннем чемпионате Европы, призовой фонд которого составляет 35 000 евро. Отстаивать честь России в Дании отправились:

Counter-Strike: команды **M19** (Санкт-Петербург), **emax** и **emotion** (Москва);

Warcraft III: **(orky)Flash**, **(orky)Asmodey** из Москвы и **M19*BigMan** из Санкт-Петербурга.

Надо заметить, что на профессиональные турниры российские игроки и команды до сих пор ездят за свой счет. Поэтому российские геймеры не имеют возможности регулярно принимать участие в крупных международных соревнованиях. Серьезных спонсоров у российского киберспорта пока нет, а собственных сбережений прогеймерам не всегда хватает. Тем ценнее каждый акт меценатства по отношению к киберспортсменам. Поэтому особенно подчеркнем, что средства, необходимые для поездки трех российских варкрафтеров на CPL Denmark, выделил **Inspektor-Po**, частное лицо из Москвы.



▲ Чемпионы Европы — **Schroet Kommando** (Швеция)

Положение команд по Counter-Strike немного лучше. Клубы, под маркой которых играют команды, иногда имеют возможность отправить своих питомцев проверить себя в деле и набраться опыта в Европе. Команда **emotion** смогла отправить в Европу всего троих игроков, но в Дании они встретились с двумя ребятами из развалившегося клана **SoA**, которые и помогли нашим спортсменам сыграть на турнире.

Итак, в конце концов ребята все же попали на турнир, который собрал более 400 прогеймеров со всей Европы. Основные надежды российские болельщики связывали с турниром по Warcraft III, ибо сила и мастерство наших варкрафтеров широко известны на просторах **Battle.net**. Что касается Counter-Strike, то в этом виде киберспорта на сегодняшний день безраздельно властвуют шведы. **Schroet Kommando** — самая титулованная и стабильно сильная команда мира. Так что победить в этой номинации для российских игроков было просто нереально.

Немного о системе проведения профессиональных турниров. В Дании розыгрыш медалей велся следующим способом. Сначала игроков и команды "посеяли" по рейтингу, а затем распределили в группы. Из каждой группы после круговых матчей выходило по два игрока или команды. Следующая стадия — игры по системе double elimination. Эта уникальная система розыгрыша намного справедливее общепринятой "олимпийки", предполагающей вылет из турнира после первого проигрыша. Теперь подробнее о том, как проходили игры в каждой дисциплине.

Counter-Strike

Впервые на турнире такого высокого уровня использовалась новая версия Counter-Strike — **Counter-Strike 1.6**, которая до сих пор вызывает множество споров среди геймеров. После серии матчей в группе мы понесли первые потери. Питерцы **M19** (кстати, олимпийские чемпионы 2002 года) не смогли выйти из своей группы, сыграв вничью с бронзовыми призерами **WCG 2003** — датской командой **Team9**. На этом выступление питерцев закончилось.

Команда **emotion** вышла в стадию play-off, но в первой же игре попала на чемпионов мира — шведов из **Schroet Kommando**. После отчаянной битвы на **de_inferno** наши ребята проиграли со счетом 13:7 в пользу шведов. Впоследствии шведы признались, что для них это была самая тяжелая игра турнира. В состоявшихся затем утешительных матчах наша команда по очереди одолела сначала австрийцев — команду **e2sports**, затем датчан — команду **iddqd** и, наконец, норвежцев — команду **Northern Star**. Последним матчем российской команды, удивившей всех специалистов и болельщиков, стала игра со шведской командой **Matrix**. Наши проиграли с минимальным разрывом 13:11 на карте **de_nuke**.

Ребят из **emax** в первой игре play-off ждала команда **Team9** из Дании. Москвичи отчаянно сопротивлялись, но в тот вечер на карте **de_inferno** сильнее оказались датчане. Затем в утешительных матчах наша команда одолела немецкую команду **e2sports** и сильно проиграла датской **Gamelaunch**, окончательно вылетев из турнира.

В итоге борьбу за призовые места продолжили гранды европейского Counter-Strike. В суперфинале **Schroet Kommando** обыграла соотечественников из команды **Gamepoint** — 13:11 на карте **de_nuke**.

Призовые места распределились следующим образом:

1 место — **SK.swe** (Швеция) — 5000 евро + 5000 евро CPL US auto-berth expenses;
2 место — **Gamepoint** (Швеция) — 4500 евро;
3 место — **Mouz** (Германия) — 3500 евро;
4 место — **GateKeepers** (Дания) — 2500 евро.

Warcraft III: The Frozen Throne (дуэли)

Профессиональный мир Warcraft III дружно перешел на expansion-set **The Frozen Throne** версии 1.12. Такое решение объясняется лучшим балансом TFT по сравнению с **Reign of Chaos**, в котором игроки за людей обладают преимуществом перед другими расами.

По иронии судьбы состоявшийся турнир доказал, что и в TFT не все хорошо с балансом: первые четыре места на турнире заняли игроки, которые играли именно за Альянс.

Warcraft III: The Frozen Throne (дуэли)

Профессиональный мир Warcraft III дружно перешел на expansion-set **The Frozen Throne** версии 1.12. Такое решение объясняется лучшим балансом TFT по сравнению с **Reign of Chaos**, в котором игроки за людей обладают преимуществом перед другими расами.

По иронии судьбы состоявшийся турнир доказал, что и в TFT не все хорошо с балансом: первые четыре места на турнире заняли игроки, которые играли именно за Альянс.



▲ **Schroet Kommando** играет финал.

Российяне **(orky)Flash**, **(orky)Asmodey** и **M19*BigMan** успешно преодолели рубеж групповых матчей и вышли в стадию play-off наряду с 32 другими игроками. В первом туре **Asmodey** и **BigMan** упали в лузера, уступив оппонентам с одинаковым счетом 2:0. В третьем туре утешительных матчей **Asmodey** вылетает, споткнувшись, как и **BigMan**, на игроке из Франции **SK.FatC**. **(orky)Flash** достаточно уверенно играл до четвертьфиналов, но в итоге уступил немцу **Miou** и сразу же в утешительном поединке потерпел еще одно поражение от болгарина **Four20**. В итоге ни один русский варкрафтер до медалей и призовых мест не добрался. Печально.

А призовой пьедестал оккупировали игроки из скандинавских стран.

1 место — **MYM]Bjarke** (Дания) — 3500 евро.
2 место — **SK.Survivor** (Швеция) — 2500 евро.
3 место — **aNc.Delicato** (Швеция) — 1500 евро.
4 место — **DSky/Chemi** (Финляндия) — 1000 евро.

Осенний чемпионат Европы закончен, но уже в декабре нас ждет первенство мира по Counter-Strike. Турнир пройдет в Далласе, США, призовой фонд составит внушительную сумму в 200 000 долларов. Репортаж с этого турнира читайте в следующем номере "Игромании".

Финальные реплеи и демки с CPL Дания 2003 ищите на компакт-диск и на DVD. ■

Flashback Counter-Strike Open 2003

С 21 по 23 ноября в одном из лучших клубов Москвы прошло неофициальное первенство СНГ по Counter-Strike. Около 60 лучших команд России, Белоруссии и Украины приняли участие в трехдневной битве за приз в \$5000. Качество турнира, красивые игры, сохранявшаяся до самого конца интрига — вот чем запомнился Flashback Counter-Strike Open 2003.

Главный турнир ноября по Counter-Strike в России с его неожиданно высоким призовым фондом привлек внимание всех сильных команд СНГ. Мне предложили стать эксклюзивным репортером, освещающим это событие, и все подробности подготовки прошли на моих глазах.

С чего начинается хороший турнир? Несколько важных аспектов организации:



▲ GSC.GameWorld — победители турнира

- хорошие компьютеры в достаточном количестве;
- правильно настроенная сеть и серверы;
- квалифицированный судейский персонал;
- продуманное расписание турнира;
- организация online-освещения (скорботы, HLTV-трансляции);
- места для зрителей с возможностью комфортного просмотра матчей.

Flashback Counter-Strike Open 2003 обладал всеми этими достоинствами в должном объеме, и нам оставалось лишь наслаждаться великолепными поединками. Скажу сразу, что турнир принес много сенсаций. Такого накала страстей я не видел даже на WCG Russia 2003.

Перед турниром в числе наиболее вероятных фаворитов назывались такие команды, как ForZe (чемпионы России 2003 года), M19 (олимпийские чемпионы 2002 года) и Virtus.pro (чемпионы кубка КПРФ, одна из сильнейших команд Москвы по результатам последних турниров). Прошедший турнир показал, что в расстановке сил на CS-сцене СНГ наметились серьезные изменения.

Нельзя не сказать об очень интересной тенденции. Counter-Strike — одна из самых популярных игр в мире, которой отдают свое время десятки миллионов игроков. Все больше и больше CS-команд обзаводятся спонсорами. Как правило, ими становятся фирмы, которые так или иначе связаны с интернетом или с производством программного обеспечения и компьютерных комплектующих. Похоже, что в скором времени может наступить своеобразная мода на собственные CS-команды. На Flashback Counter-Strike Open 2003 приехали в большинстве своем именно команды, спонсорами которых выступили разные компьютерные фирмы.

Кстати, турнир порадовала своим присутствием женская команда ForZe.Ladies (Москва). Правда, девушки достаточно быстро проиграли, но тем не менее произвели своей игрой очень хорошее впечатление.

Наши гости из Украины и Белоруссии преподнесли настоящий сюрприз всем болельщикам, обыграв в тяжелейших поединках соперников из России. Подчас судьба матча решалась в дополнительных раундах, после ничьей в основное время. Матчи между M19 и ForZe, M19 и emax, а также финальные поединки турнира стали настоящим праздником киберспорта.

Для зрителей все дни работал настоящий кинозал, в котором на большом экране транслировались самые интересные поединки. Подобное зрелище уже давно собирает сотни зрителей в России, и многих не остановил даже достаточно дорогой (300 рублей) входной билет.

Предлагаю вашему вниманию обзор матча, который приковал всеобщее внимание. Участие в нем приняли команды, противостояние которых вот уже третий год носит принципиальный характер. Итак, ForZe (чемпионы России 2003 года) против M19 (олимпийские чемпионы 2002 года). В упорнейшей борьбе победу одержала команда M19, выиграв со счетом 13:8.

Центральная игра тура, достойная финального матча, происходит на лучшей карте команды ForZe — de_aztec. При выборе стороны первыми по жребию выбирали ForZe. Они-то и начали игру за атакующую сторону. До этой игры M19 проиграли 9 раундов в обороне на этой же карте украинской команде GSC.GameWorld. Соответственно, наступал момент истины. M19 удалось выиграть первый раунд за обе стороны и вести в середине матча со счетом 5:0. В первой половине игры ForZe собрались, и капитан Xenitron повел своих парней к набиранию раундов. В итоге перед сменой сторон игра завершилась со счетом 6:6. Один из последних раундов блестяще сыграл Xenitron. Постоянно меняя АК-47 на AWP, он делал потрясающие фраги, показывая красивейшую игру. Вторая половина матча должна была решить все. Здесь после взятия первого раунда преимущество было у M19. В итоге счет дошел до 6:0, и M19 оставалось взять всего один раунд. В зале царил напряженный. И хотя Xenitron из всех сил старался взбодрить команду и свести матч в ничью, а два следующих раунда были проведены очень хорошо, восьмой раунд стал, к сожалению, на этом турнире последним для ForZe.

В финале встретились наши гости из Минска и Киева. В упорной борьбе киевляне из GSC.GameWorld обыграли команду минчан Taran2L на карте de_dust2 со счетом 13:9 (9:3, 6:4).

Итоговые результаты турнира:

1 место — GSC.GameWorld (Киев) (состав — Enix, BoBo, уxo, ZeroGravity, weiss) — \$3000;

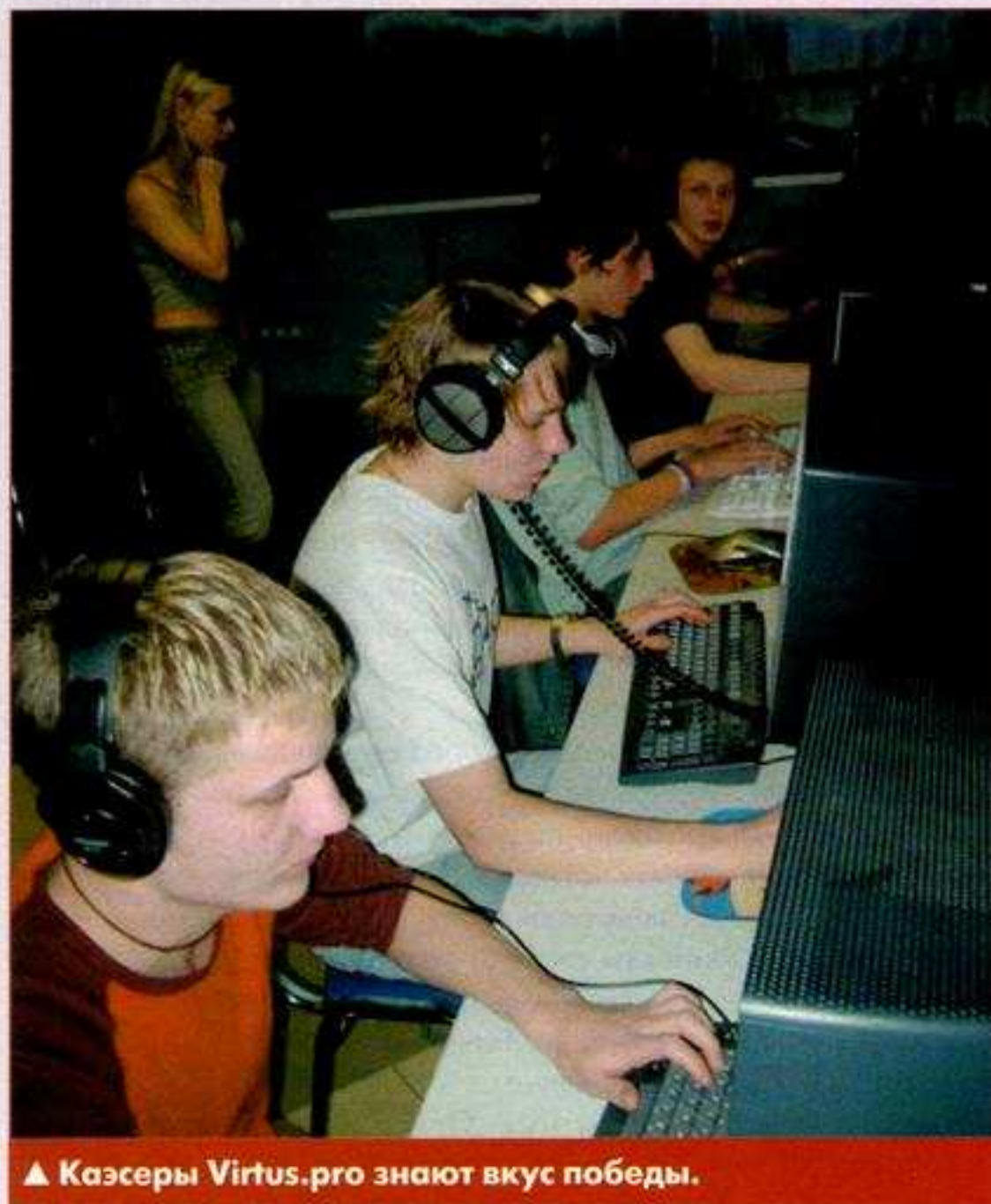
2 место — Taran2L (Минск) (состав — sergg, vampir, monk, necron, egich) — \$1500;

3 место — Virtus.pro (Москва) (состав — Sally, Patrick, F_1N, Antikiller, MegioN) — \$500;

4 место — vWeb (Москва);

5-6 места — m5.c58 (Москва) и emax (Москва).

По всеобщему мнению игроков, этот турнир был проведен на очень высоком уровне, а уже в феврале 2004 года нас ждет еще одно крупное событие — ASUS Open CS Cup 2003 с призовым



▲ Каэсеры Virtus.pro знают вкус победы.

фондом не менее \$7000. Одним из организаторов турнира станет ваш покорный слуга, так что читатели журнала "Игромания" первыми узнают все подробности предстоящего турнира.

Демки с Flashback Counter-Strike Open 2003 смотрите на нашем компактe и на DVD. ■

Ведущий раздела
Дмитрий Кузнецов

КИБЕРСПОРТ

ИНТЕРВЬЮ

Интервью с ForZe.Venema: "Мы тоже можем играть и выигрывать!"

Девушки и киберспорт. Эта тема всегда вызвала большой интерес. Уже сейчас, по разным оценкам, девушки-геймеры сос-



▲ Аня, она же ForZe.Venema

тавляют более 30 процентов от общего числа играющих. Перед вами — интервью с одной из самых очаровательных девушек российского Counter-Strike. На наши вопросы отвечает ForZe.Venema — красавица, студентка, спортсменка и очень милый в общении человек. Интервью взято в разгар проведения Flashback CS Open Cup 2003.

"Игромания" [И]: Привет, как дела, как тебя зовут, сколько лет, чем занимаешься? Представь свою команду.



▲ ForZe.Ladies — девушки, играющие в Counter-Strike

Venema: Приветик, меня зовут Аня. Лет — обычно такие вопросы девушкам не задают, но мне 17, учусь на первом курсе ГУВШЭ и уже 10 лет занимаюсь спортивными бальными танцами. Команда, в которой я играю, — ForZe.ladies (Gaya (cl), Venema, MarLa, jaAmb, Manu).

[И]: Вы уже покинули турнир, и, к сожалению, состязания лишились единственной женской команды. Расскажи, как прошла ваша игра; были шансы победить?

Venema: Сложно судить, как прошла игра, так как для меня и двух девушек из команды это был первый чемпионат такого уровня, но шансы на победу были неплохие. Вообще-то было смешно, когда во втором раунде наши противники отсиживались у себя на респе: такое впечатление было, что нас действительно боялись.

[И]: Как образовалась ваша команда? Пятеро девчонок ни с того ни с сего собрались "популять" вместе? Или у вас есть нечто вроде истории?

Venema: Ну, вообще-то все знают, что идея собрать женский состав появилась давно. Даже одна команда была собрана — AWC. Но, как я знаю, по ряду причин команда распалась. В тот момент сложно было удержать стабильный состав. Ну, а после объединения team1 и ForZe совместно с Gaya было решено, что у образовавшегося проекта учреждается женский состав (т.е. основным идеологом такого решения можно считать Gaya).

[И]: Краем уха я услышал от одного из участников WCG 2003 (те, кто ездил от России в Корею), что, мол, российские девчонки просто разорвали бы французских чемпионки. Вы наверняка смотрели демки игр BTB.Ladies. Как вы оцениваете свой уровень игры по сравнению с их уровнем?

Venema: Да, я смотрела демки. Впечатление не очень хорошее: такое ощущение, что девушки забыли все свои тактики, и игра основывалась только на эмоциях. Мне кажется, что многое зависит от скилла и от тимплея, но этого как раз я у них и не увидела. Наша команда довольно молодая и перспективная — этим все сказано.

[И]: Насколько реально проведение в России сугубо женских чемпионатов (не важно, по какой игре)?

Venema: Организовывать чисто женские чемпионаты давно пора: по всей России очень много девушек, играющих как в Quake III, так и в Counter-Strike. Другой вопрос — что мало команд. Я считаю, что женский киберспорт процветает, и у него все шансы на свою игру. Чемпионаты, надеюсь, будут организованы.

[И]: Как тебе чемпионат и атмосфера в клубе в целом?

Venema: Атмосфера в клубе замечательная, жаль, что мест для зрителей мало. Организовано все очень неплохо, минус один: по техническим причинам игры все время откладывались. А так очень мило, мне понравилось.

[И]: У тебя есть любимый игрок? За кого ты болеешь на этом турнире?

Venema: Команд очень много, и все достойного уровня. Болею, естественно, за ForZe, этих ребят я знаю уже полгода. А называть любимого игрока было бы некорректно с моей стороны.

[И]: Насколько серьезны планы ForZe.Ladies? Вы собираетесь продолжить тренировки и участие в чемпионатах?

Venema: Планы довольно серьезные. Мы проводим очень напряженные тренировки и намерены принимать участие во всех важных чемпионатах.

[И]: Почему ты выбрала Counter-Strike? Из любви к игре или из тяги к мужскому сообществу, обделенному по понятным причинам (тренировки, поездки, чемпионаты) женским вниманием?

Venema: Меня всегда возмущало, что большинство парней в киберспорте считают, что девушки играют и ходят в компьютерные клубы только из-за неуверенности в себе или из-за нехватки мужского внимания. И я сама, и моя команда, и многие другие киберспортсменки — лучшее доказательство того, что женский киберспорт имеет право на существование, что мы на многое способны и тоже можем играть и выигрывать.

[И]: Спасибо за интервью! Желаем удачи в жизни и новых побед в игре! ■

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить в российском издании и так далее.

Демургу 2 (Etherlords 2: The Second Age)



Во время игры нажмите ~ (тильда) и получите доступ к консоли, в которой наберите слово-активатор **EtherRevelation**, после чего пропишите следующие коды. Коды разделены на две части — боевые и небоевые. Соответственно, первые надо активировать в режиме сражения, а вторые — в промежутках между сражениями.

Небоявая часть (режим квеста):

open_fog — убрать туман войны;
hide_fog — вернуть туман войны;
lose — проиграть миссию;
win — выиграть миссию;
save — быстрая запись;
load — быстрая загрузка;
player — информация об игроке (игроках);
give all — добавить 15 единиц к каждому из ресурсов;

view resources — информация о ресурсах.

Боявая часть:

lose — проиграть битву;
win — выиграть битву;
view_hand — показать, что в руках у вашего врага;
hide_hand — скрыть то, что есть у вашего врага;
view army — показать информацию о вашей армии;

view spells — показать таблицу четырехсимвольных кодов. Используются в следующих кодах:

add spell xxxx — где xxxx — четырехзначный код заклинания из таблицы;
add creature xxxx — добавить создание, где xxxx — четырехзначный код создания из таблицы;
change health xxx — изменить количество жизни вашего героя, где xxx — новое значение;
change mana xxx — изменить количество маны вашего героя, где xxx — новое значение;
change links xxx — изменить links вашего героя;
change enemy health (mana, links) xxx — то же самое, только для вашего противника.

Apocalyptic

Во время игры нажмите ~ для открытия консоли. После этого вводите коды:

exodus 15:3 — мастер-код;
God 1 — неуязвимость;
Fly 1 — режим полета;
Changecharacter — сменить игрового персонажа;

Addbot — добавить бота;
Removebot — убрать бота;
Nextlevel — переход на следующий уровень;
Getres — показать игровое разрешение;
List — показать список всех команд.

Для того чтобы отключить действие некоторых приведенных кодов, наберите 0 вместо 1.

Black Moon Chronicles: Winds of War

В папке <Каталог игры>\Sauvegarde\sauvegarde1\ откройте файл **sebinfo.txt**. В нем перейдите на одиннадцатую строку. Это количество вашего золота в сохраненной игре в слоте 1. Можно изменить значение на любое другое.

Cabela's Big Game Hunter: 2004 Season

Для того чтобы получить дополнительное оружие, пройдите в карьере два сезона на любом уровне. На разных уровнях дается различное вооружение.

Для того чтобы поиграть за снайпера, пройдите игру на легком уровне. После прохождения игры на любом уровне вы получаете все оружие (кроме секретного) и рентгеновские очки.

Cultures 2: The Gates of Asgard



Коды прописываются в меню настроек во время игры. Нажмите F2 и пишите:

FUNEXPLORE — показать всю карту;
FUNOUTTAKE — проиграть файл outtake.mp3 с игрового диска;

FUNLARRY — проигрывает все игровые звуки. Чтобы вернуться в нормальный режим, введите код еще раз.

На экране выбора кампании вводите следующие коды, чтобы открыть соответствующие миссии:

OHODIN — Нормандия;
ZANZARAH — Англия;
AMY — Италия;
HADSCHI — Миклагард;
HABSPASS — Варагер;
SVENKOMMT — Битва за Бизантизм;
GOTHICRULES — Александрия;
REGENGOTT — Багдад;
SCHATTENFEE — Вигридская стена.

Desert Thunder

Во время игры нажмите ~ (тильда) и вводите коды:

God — неуязвимость;
Invisible — невидимость;
Fly — режим полета;
Giveweapon x — дает оружие x, где x — его номер.

Korea: Forgotten Conflict

Следующие коды вводятся в меню помощи. Меню вызывается по нажатию на клавишу F1.

Ctrl + I — неуязвимость;
Ctrl + M — бесконечные боеприпасы;
Ctrl + X — невидимость;
Ctrl + H — закончить миссию.

Need for Speed: Underground



В игровом меню кликните на пункт "Статистика". Выйдите из открывшегося меню (**Delete**). После этого прописывайте коды:

Gimmesomecircuits — открыть все треки;
Gimmesomeprints — открыть треки для спринта;
Gimmesomecdrag — открыть треки для режима Drag;

Gimmeppablo — открыть персонажа Petey Pablo;

Gotcharobzombie — открыть персонажа Rob Zombie;

Havvaymystikal — открыть Mystikal.

Следующие коды открывают машины:
119focus, **893neon**, **899eclipse**, **371impreza**, **222lancer**, **922sentra**, **667tibur**, **334mygolf**, **77peugeot**, **777rx7**, **350350z**, **111skyline**, **221miata**, **2000s2000**, **889civic**, **228supra**, **240240sx**, **342integra**, **239celica**, **973rsx777**.

No One Lives Forever: Contract I.A.C.K.

Вызовите консоль клавишей ~ и прописывайте коды:

God — неуязвимость;
Guns — все оружие;
Mods — все дополнительные настройки для оружия;

Ammo — полный боекомплект для всех видов оружия;

Health — полное здоровье;
Armor — восстановить броню;

Poltergeist — невидимость;
Pos — показ положения главного героя на местности;

Baddaboom — взрыв;
Maphole — переход на следующий уровень.

Star Wars: Knights of the Old Republic

В корневом каталоге игры лежит файл **swkotor.ini**. В нем под параметром **Game Options** надо вписать строку: **EnableCheats=1**. Это активирует режим кодов. Теперь в игре станет доступна консоль по нажатию на клавишу ~. В ней можно активировать следующие коды:

Heal — восстановление здоровья;
Setcomputeruse x — поменять навык использование компьютера на x;

Setdemolitions x — изменить параметры взрывчатки;

Setstealth x — изменить навык скрытного передвижения на x единиц;

Setawareness x — навык осторожности;
Setpersuade x — навык убеждения;

Setrepair x — навык ремонта;
Setsecurity x — навык лечения;

Setstrength x — навык Силы;
Setdexterity x — навык ловкости;

Setconstitution x — навык переговоров;
Setintelligence x — интеллект;

Setwisdom x — мудрость;
Setcharisma x — харизма;

Addexp x — добавить x очков опыта;

Invulnerability — неуязвимость;
 Revealmap — открыть всю карту;
 Restartminigame — начать мини-игру;
 Addlightside x — добавить x очков светлой стороны Силы;
 Adddarkside x — добавить x очков темной стороны Силы;
 Givecredits x — получить x денег;
 Givesitharmor — получить броню сита.

The Lord of the Rings: The Return of the King

Играя за Арагорна, вы можете провести комбо-прием. Просто поставьте игру на паузу и введите 8769. В результате боец проведет быструю атаку из четырех ударов.

ШЕСТИНАДЦАТЕРИЧНЫЕ КОДЫ

Для применения шестнадцатеричных кодов необходима программа *Magic Trainer Creator*. Вы найдете ее на нашем компакт-диске в разделе "Софтверный набор". А в другом разделе, в "Инфоблоке", находится детальная инструкция по *Magic Trainer Creator*, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказано о том, как создаются трейнеры (часто являющиеся исполняемыми программками на базе шестнадцатеричных кодов).

Knights of the Cross

004BD5B0 — деньги.

Max Payne 2: the Fall of Max Payne



028E366C, 06122EA0 — патроны к текущему оружию. Код не всегда работает для "двойных" пистолетов.

005ACD38, 023DC183, 028E964C — painkiller'ы.

Moto GP

12A0E9FC — набранные очки.

Mini Car Racing

000D4C99 — количество турбоускорителей.
 00115EE8 — деньги.

Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield

00160932 — патроны для основного оружия.
 0012B672 — гранаты.

ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть все это богатство от взглядов геймеров, но чаще всего при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение. Музыку — просто слушать. Звуки — использовать для озвучки Windows, текстуры — для создания модов.

Homeworld 2

<Каталог игры>\Bin\Profiles — настройки персонажа.

<Каталог игры>\Bin\Release — запускающий файл игры и лог.

<Каталог игры>\Bin\Screenshots — папка со снятыми скриншотами.

<Каталог игры>\Data — каталог с тремя большими архивами. На предмет звуков и музыки все три можно просканировать программкой GameAudioPlayer.

<Каталог игры>\Data\Animatics — папка с видеофайлами игры.

Need for Speed: Underground

<Каталог игры>\3DSetup — настройки вашей видеоплаты.

<Каталог игры>\Cars — все, относящееся к машинам.

<Каталог игры>\Languages — игровые языки. Как обычно — все, кроме русского.

<Каталог игры>\Movies — видеофайлы. Стандартными средствами не открываются. Надо использовать специальный проигрыватель.

<Каталог игры>\Sndsreams — игровые звуки, три больших файла.

<Каталог игры>\Sound — другие игровые звуки.

<Каталог игры>\Speechstreams — игровые диалоги.

<Каталог игры>\Support — файлы помощи.

<Каталог игры>\Tracks — файлы с трассами.

No One Lives Forever: Contract I.A.C.K.



В корневой директории игры лежит множество файлов с настройками, информацией по регистрации, ссылками на сайт разработчиков, файлов технической поддержки и основные игровые архивы (формат rez), которые можно просматривать и распаковывать программой, предназначенными для вскрытия игры.

<Каталог игры>\Custom\Mods — папка для модов.

<Каталог игры>\Custom\Resources — игровые ресурсы для модов.

<Каталог игры>\Movies — видеоролики в формате bik.

<Каталог игры>\Profiles — игровые профили.

<Каталог игры>\Save — сохраненные игры.



КЛАССИКА

В данной рубрике представлены игры, вышедшие давно, но до сих пор интересные и не потерявшие играбельности.

Redneck Rampage

Коды вводятся прямо во время игры.

All — получить все оружие, патроны, предметы, ключи.

Guns — получить все оружие.

Keys — получить все ключи.

Inventory — получить все предметы.

Clip — включить режим прохождения сквозь стены.

Debug — включить режим редактирования.

Showmap — показать карту.

Monsters — убрать врагов.

Unlock — открыть все двери.

Коды также подходят к игре Redneck Rampage: Rides Again.

Redneck Rampage: Deer Hunting

Dhcome — подманивает оленей.

Spork1 — ускорение.

Spork2 — слежение за оленями.

Screamer 1

Коды вводятся на экране главного меню.

CLOCK — выключить таймер.

VTELO — открыть все стандартные треки.

INVER — открыть новые треки.

JOINT — улучшенная графика.

MIRRO — режим отражения.

TAZOR — открывает Bullet Car.

UPDOW — инвертирует экран.

Screamer 2

Коды вводятся на экране главного меню.

MRTRK — открыть все треки, включая секретные.

TACAR — получить новую машину для команды А.

TBCAR — получить новую машину для команды В.

TCCAR — то же самое для команды С.

CHMPA — открыть все игровые режимы.

APHRODITE — увеличить скорость игры.



EASTER EGGS

Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть easter eggs, в переводе на русский — "пасхальные яйца".

Мобильные телефоны

Предлагаем вашему вниманию несколько пасхалок для мобильных. Напоминаем, что некоторые секреты могут работать не на всех прошивках одной и той же модели телефона.

Ericsson R280

Запустите веб-браузер, быстро нажмите три раза кнопку Menu 0 — и перед вами предстанет длинный список разработчиков.

Siemens S35i

В телефонной книге создайте новую запись с параметрами:

Номер — 2000;

Имя — History.

Сохраните запись в памяти аппарата. Сразу после этого на экране появится веселая картинка и список разработчиков.

Siemens S40

В телефонной книге создайте новую запись без имени, с телефонным номером 2. Сохраните запись в памяти телефона — и вы увидите список разработчиков и пару забавных картинок.

Джойстики

Да-да, именно пасхалки и именно в джойстике. Разработчики "железа" иногда тоже любят пошутить.

Microsoft Sidewinder Pro Joystick

Для того чтобы увидеть пасхалку, вам понадобятся отвертка и прямые руки. Посмотрите на дно джойстика, нащупайте пластиковые накладки, сдвиньте их в стороны, отверните шурупы и снимите крышку. На скрытой панели обнаружатся росписи создателей и дизайнеров джойстика. ■

Над рубрикой "КОДЫ" работали: "Стандартные коды", "Шестнадцатеричные коды", "Игровые ресурсы", "Классика", "Easter Eggs" — Александр Опальский aka MagiciaN. Общее руководство геймхакерской деятельности — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru).



ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Новости ролевых игр

Dungeons & Dragons

Одной из новинок 2003 года в мире D&D стала книга *Underdark* — подробное описание подземной составляющей мира *Forgotten Realms* от *Wizards of the Coast*. Издательство *Goodman Games* решило подхватить инициативу "Визардов" и выпустило вслед за "Андердарком" книгу *Underdark Adventure Guide*. На 144 страницах "Путеводителя" поместились вступление и четыре главы. Главы посвящены основным, по мнению авторов, составляющим подземного царства: это "Персонажи", "Существа", "Создание подземья" и "Достопримечательности".

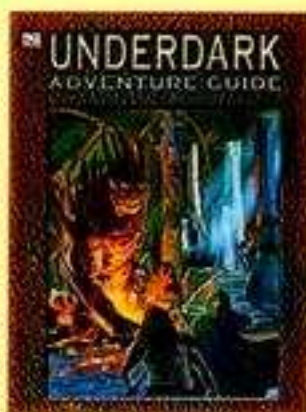
Крупнейший издатель d20-совместимых книг *Sword & Sorcery* выпустил три новых книги из линейки *Scarred Lands*. *Scarred Lands* — это собственный игровой сеттинг издательства, описывающий разрушенный войной между богами и титанами мир. *Scarred Lands* полностью совместим с последней, "трехполовинной", редакцией D&D. Книга *The Faithful and the Forsaken* рассказывает о прошлом и настоящем двух рас: высоких эльфов и гномов. И те, и другие некогда повелевали могучими империями, однако теперь от былого величия осталась лишь блеклая тень. Эльфы лишились своего божества и теперь пребывают практически в полном забвении. А от государства гномов осталась мизерная часть.

Вторая книга — *Creature Collection III: Savage Bestiary* — будет интересна не только поклонникам *Scarred Lands*, но и предпочитающим любой мир фэнтези. Это третья часть bestiaria от *Sword & Sorcery*, которая обогатит ваши игры несколькими десятками новых существ. Наконец, книга *Vigil Watch: Secrets of the Asaatthi* подробно описывает местную расу змеелюдей — асаатти. Здесь вы найдете подробные сведения о тысячелетней истории хладнокровных и коварных рептилий, их культуре, их настоящем и будущем.

d20 System

Издательство *RPG Objects*, известное рядом книг из линейки d20 *Modern* (*Blood & Relics*, *Blood & Fists*, *Blood & Guts*, *Modern Backdrops* и т. п.), готовит к печати альтернативный вариант основной книги правил — *Modern Player's Handbook*. В новую "Книгу игрока" войдут как собственные материалы компании, так и информация, взятая из открытых источников.

Компания *Fantasy Flight Games* выпустила очередное руководство для своего космическо-фантастического сеттинга *Dragonstar* — *Smuggler's Run*. В книге игрокам предлагается примерить на себя непростую и богатую событиями жизнь обычного контрабандиста, или же, если вам угодно, свободного торговца. В сущ-



ности, это благородная профессия: повсюду в Галактике население хочет вкусно кушать, хорошо одеваться и красиво жить, а кому, как не свободному торговцу, удовлетворить эти насущные потребности? В книге содержится вся необходимая информация — как для игрока, чей персонаж встал на извилистый путь вольной торговли, так и для мастера, собирающегося внести контрабандистский элемент в приключение. Новые престиж-классы, навыки, заклинания и космические корабли, новые доступные правила по торговле, спросу и предложению товаров. Также в руководстве описывается собственно *Smuggler's Run* — отдаленный уголок галактики *Dragonstar*, годный для использования в любой кампании.

Другая новая книга от FFG — продолжение серии d20-совместимых мини-игр *Horison*. Игра называется *Grimm* и погружает участников в знакомый с детства (в частности, по книгам одноименных братьев Гримм) мир волшебных сказок. Впрочем, сходство только внешнее: мало кто из обитателей сказочного мира настроен дружелюбно, никто из них не безобиден, и практически все стремятся узнать, из чего сделаны маленькие мальчики и девочки... Добро пожаловать в мир детских кошмаров!

Обе книги изданы в мягком переплете, содержат по 64 страницы и продаются по ориентировочной цене 15 североамериканских долларов.

Call of Cthulhu

Компания *Chaosium Inc.*, выпускающая самую популярную ролевою игру в жанре ужасов *Call of Cthulhu*, издала в конце истекшего года три новых книги. В ноябре вышло в свет второе издание книги *Encyclopedia Cthulhiana*. Это не столько дополнение к настольной игре, сколько систематизированное описание вымышленного мира Лавкрафта и его бесчисленных продолжателей. Второе издание расширено по сравнению с первым в полтора раза (до 448 страниц) и содержит множество новых статей, а также хронологию вселенной Лавкрафта и изображения важнейших символов и знаков. Часть материала переработана, а раздел, посвященный "Некрономикону", существенно увеличился. Также добавлена глава *A Brief History of the Cthulhu Mythos*, посвященная развитию жанра от 1920-х до сегодняшних дней. Ориентировочная стоимость книги — 18 долларов США.

В декабре появилась 160-страничная книга *Cthulhu Dark Ages*. 950 год от Рождества Христова стал во вселенной Лавкрафта началом шестой эры человечества, последней перед концом света. В дополнение к политической нестабильности этих времен на X век приходится перевод на греческий язык книги "Аль-Азиф", также известной как "Некрономикон". *Cthulhu Dark Ages* — полноценная ролевая игра, использующая в качестве игровой

системы упрощенную механику *Call of Cthulhu*. Том обойдется в 24 североамериканских условных единицы.

Наконец, к новогодним праздникам был приурочен выход в свет шестой редакции самой *Call of Cthulhu*.

Новости ККИ

Magic The Gathering

За время, прошедшее с выхода прошлого номера "Мании", *Magic The Gathering* попала в "Зал славы" (существует с 1984 г.) авторитетного игрового издания *Games Magazine*, где встала в один ряд с такими признанными хитами, как "Монополия", "Цивилизация", "Риск" и третья редакция *Dungeons & Dragons*.

В турнирных новостях первым делом вспомним о прошедшем *Pro Tour New Orleans* формата *extended*. Победителем стал Риккард Остерберг со своим *Tinker Stax*. В финале ему противостоял Габриэль Нассиф, игравший *Mana Severance/Charbelcher* (еще один вариант *Tinker*). Примечательно, что турнир проходил в новом формате: 8 туров в первый день и 8 — во второй, а не 7 и 7, как раньше. Вообще в связи со сменой генеральной линии WOTC все *pro tour constructed* будут проходить в таком режиме. А *limited* будут играть не 4 драфта и 14 туров, а 5 и 15, отсекая отстоящих после 6-го тура.

Онлайновые новости пока не радуют. В очередной раз перенесенный на 3 декабря *Mirrodin Release* показал, что не только природные катаклизмы и проблемы с транспортом могут послужить причиной задержки такого ожидаемого события. Остается лишь надеяться на своевременную отладку грядущих багов.

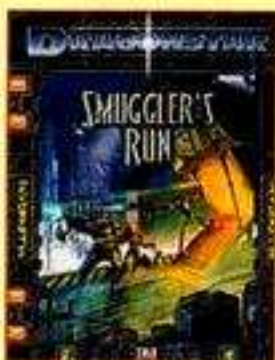
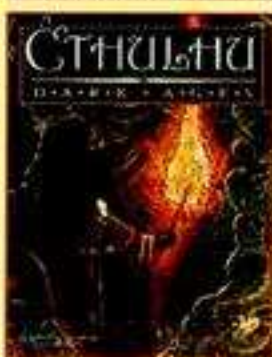
Напоследок — приятная новость. Ориентировочно на 17 января анонсирован Первый открытый чемпионат Москвы. Пока точно известно, что формат будет — *limited* (*sealed* или *booster draft* *Mirrodin*), а призовой фонд — не меньше 500\$. Учитывая опыт Нижнего Новгорода и Санкт-Петербурга, можно надеяться человек на 70 участников. Это за вычетом тех, что еще будут праздновать Новый год.

Simpsons TCG

Дорогие россияне добралась новейшая ККИ от *Wizards of the Coast*, посвященная семейке желтоголовых Симпсонов, любимцев публики на пяти цивилизованных континентах. Механика игры очень проста и подходит как для взрослых, так и для детей. В игре присутствуют даже фольгированные карточки! Все так же, как и у старшей сестры — MTG. Игру распространяет "Саргона".

WarCry

По этой игре компания "Саргона" начинает серию официальных турниров "Арена". Заинтересовавшиеся могут найти условия участия на компакт-журнала. ■



Как Вова Эпицентр Добро нашел



Всем моё большое ЗДРАВСТВУЙТЕ!
Это снова Я – Вова Эпицентр. Я рад, что
мы снова встретились!
Сейчас я Вам расскажу ТАКОЕ...

По дороге

Как я вам и обещал, я направился прямоком в клуб Коллекционных Карточных Игр (ККИ). Всю дорогу я размышлял о том, что такое клуб ККИ. За свою жизнь я был во многих клубах: ночных, спортивных, бильярдных и компьютерных клубах. Что же их объединяет? Думаю, общее во всех клубах то, что они помогают людям с похожими интересами встретиться. Отлично! Значит, я обязательно приобрету там новых друзей. Эта мысль грела меня всю дорогу. Ведь, как известно: «Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей».

Будь в курсе

Я подошел к двери с надписью «Портал». Ступеньки вели вниз и упирались в стену с доской объявлений. Хм, хорошее начало. Сейчас узнаем, что ждет меня внутри. Я стал внимательно изучать надписи на доске. Первое, что бросилось мне в глаза – это яркое объявление «Марс Атакует». Объявление гласило:

«Земля несет потери. Планета на военном положении! Верховное командование объявляет всеобщую мобилизацию!!! Каждый, прибывший в пункт сбора и купивший Стартер «Космического Десанта», получит помощь от Провидцев Эльдар, военную мощь в виде Стартера «Эльдар».

Знакомство

Не успел я сообразить, кто же такие «Эльдары» и где находится «пункт сбора», как ко мне подлетел паренек и живо представился: «Привет! Я клубмэйкер этого клуба! Ты можешь называть меня просто – «Добро». Увидев, мой интерес к «Марс Атакует», он объяснил, что «Космический десант» и «Эльдары» – это инопланетные расы, которые обитают в далеком 400-м веке, еще это стар-товые наборы ККИ «WarHammer 40.000». Купи один набор, и в подарок получишь еще один.

Впиши свое имя в историю инопланетного конфликта!

«Добро» сказал, что через полчаса начнется турнир для новичков, где можно научиться играть и получить призы. Я попросил «Добро» рассказать мне, что же такое Warhammer 40.000. «Warhammer 40 тысяч – это первая настольная коллекционная игра с карточками на русском языке (в народе ее называют «сорокотысячник»)! Действие игры происходит в далеком 400-м веке. Цель игры – собрать из храбрых воинов, мощных боевых машин и смертоносного оружия (все это представлено в форме карточек) свою собственную армию и победить противника в схватке за пока еще независимую территорию планеты (сектора). Кто захватит больше секторов – тот и победил. В зависимости от выпуска игры, сражения происходят на различных планетах: Пандора Прайм, Делос, Коронис, Вердикон и Малограм. Как и во всех ККИ, в этой игре существует множество различных карточек. Из них можно создать не только свою уникальную колоду для игры, но и собрать прекрасную коллекцию. Некоторые карточки очень редкие и ценные».

Кто на новенького

Настало время турнира. Я и «Добро» зашли в просторный зал с большим количеством столов и стульев. Надо сказать, что народа там было тоже немало. Все были увлечены игрой, разложив на столе свои армии в виде карточек. «Добро» громко сказал: «Объявляется запись на турнир для новичков по игре Warhammer 40.000. Все желающие должны подойти ко мне и заполнить боевые листки!». Боевой листок – это личная анкета игрока, на которой отмечаются все сыгранные турниры и их результат.

Комплект «Марс Атакует» можно приобрести в наших клубах и в наших интернет-магазинах (www.sargona.ru/catalog/ и www.sargona.com.ua). Пришли по почте (109029, Москва, а/я 29) или отдай в клубе два штрих-кода от стартеров ККИ WarHammer 40.000, и получи в подарок 5 эксклюзивных мерцающих карточек.

Биографическая справка:

«Добро» – клубмэйкер клуба «Портал». Свой ник «Добро» получил за отзывчивость к просьбам окружающих (он всегда говорит: «Добро! Сделаем!») и за веселый и добродушный нрав. Всегда готов помочь новичкам освоить правила игры и объяснить принципы проведения турниров.



Потом игроку считается рейтинг и выдаются призы. Участие в турнирах для новичков бесплатное. Одержав победу больше 5 раз, и тебе разрешат играть в профессиональных турнирах с большим призовым фондом (участие в таких турнирах платное). Нас, новичков, собралось человек 6. Кто-то уже играл до этого, но были и такие же, как я, которые пришли впервые. Мы сели по парам. Тем, кто пришел в первый раз, начали объяснять правила, остальные приступили к сражению. Правила оказались одновременно простые и интересные. И уже через 10 минут я со своим оппонентом вступил в схватку.

Колоды бывают разные...

Я играл колодой «Космического десанта». Космический Десант – лучшие воины Человечества, посвящающие себя защите Императора и Империи людей. Они не просто люди, а супермены, превосходящие обычного человека по всем параметрам. Каждый из них выращен с применением генной инженерии, в жестких психо-тренировках и снабжен биологическими имплантатами. Более двух метров ростом, закованный в силовую броню, Космический Десант живет во имя Императора. Игра длилась минут 30, в итоге я завоевал три сектора и выиграл это сражение. Но на этом турнир не закончился...

Меня ожидала вторая битва с человеком, который выиграл в другой паре. Он оказался немножко опытнее меня, но и вторую битву я тоже выиграл. Осталась последняя решающая битва, к сожалению, фортуна отвернулась от меня, и мои войска были разгромлены, заняв лишь один сектор из трех.

Ну, ничего – в следующий раз я буду победителем! Надо просто хорошенько потренироваться дома. «Пока, «Добро»! Скоро увидимся!»

Марс Атакует

Я купил себе комплект «Марс Атакует». Буду тренироваться дома с братом. И снова сюрприз! Оказывается, если сдать два штрих-кода от стартеров, то в подарок тебе дадут 5 мерцающих карточек. Какие же они красивые! Я обязательно соберу свою уникальную коллекцию! Кстати, эти же карточки можно получить, выиграв турнир.

В следующую субботу обязательно приду играть снова. Приходите и вы. Как истинным игроманам, вам обязательно понравится. Турниры для новичков проводятся по всем играм. Расписание смотри ниже.

Эх, как же я мог забыть! Ведь, журнал читают не только в Москве. Хотите узнать, проводятся ли такие турниры в Вашем городе? Пишите мне – я всё выясню, и обязательно Вам отвечу!

Всегда на связи
 Вова Эпицентр
 mail@sargona.ru
 109029, Москва, а/я 29

Расписание бесплатных турниров по ККИ для новичков:

«Портал»
 Warhammer 40.000: сб. (11:30)
 Horus Heresy: пн., вт., ср., чт. (19:00)
 WarCry: сб. (14:00)
 Magic: the Gathering: сб. (12:00), вс. (12:00)
 Pokemon: вс. (12:00)
 Harry Potter: вс. (16:00)
 «Одиссея»
 Magic: the Gathering: ср. (17:00), вс. (14:00)
 Pokemon: сб. (12:00)



Коллекционные Карточные Игры

MAGIC The Gathering

Magic: The Gathering – это золотой стандарт индустрии коллекционных карточных игр. Ежедневно в специальных клубах собирается Элита интеллектуальной молодежи, чтобы насладиться легендарной игрой.



WARHAMMER 40.000

Warhammer 40.000 – это первая игра на русском языке, выполненная в лучших традициях жанра коллекционных карточных игр. Участвуя в СуперЛиге «Марс Атакует»! Получи два стартовых набора по цене одного! Все об игре Вы найдете на сайте: www.wah40k.ru



На планетах Истван III и Просперо бушуют битвы, ибо Хорус и его легионы Отступников начали открытую войну против Императора. Ты – командир Космического Десанта. Призови новые космические корабли в свой флот! Установи контроль над планетой!

WARCRY



WarCry Не знаешь с чего начать? Начни с WarCry! Самые легкие правила в сочетании с увлекательным игровым процессом доставят тебе море удовольствия холодными зимними вечерами!

THE LORD OF THE RINGS



Собирай свои Братства! Отправляйся в путь, дабы уничтожить кольцо – источник всех войн в Средиземье. Выбери чем ты будешь играть: коллекционными фигурками или карточками.

STAR WARS



StarWars – это игра для настоящих джедаев, ценителей космических сражений и гурманов интеллектуальной игры.

Harry Potter



Harry Potter – это твой билет на паровоз Хогвартс-Экспресс. Ты сможешь сам породить по корридорам школы Мэгии и Волшебства. Эта игра круче, чем полеты на Нимбусе-2000!



Все эти игры Вы всегда можете приобрести в наших клубах Интеллектуальных Настольных Игр или заказать через наши сайты:

www.sargona.ru
www.sargona.com.ua



Наши игровые клубы:

Москва:
 «Портал», тел. (095) 248-49-03
 м. Смоленская, 4-й Ростовский пер., д.2/1.
 «Одиссея», тел. (095) 493-98-48
 м. Смоленская, ул. Нелидова, д.20/1.
Санкт-Петербург:
 «Саргона», тел. (812) 445-10-54
 м. Новочеркасская, Новочеркасский пр-т, д.47/1.
Киев:
 «Легенда», тел. (044) 461-31-61.
 м. Мінська, ул. Богатырська, д.2Б.

Вход в клубы и обучение играм БЕСПЛАТНО



Все торговые марки и логотипы официально зарегистрированы, являются собственностью компаний и охраняются законом.

НОВЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ДРАКОНЫ

Обзор D&D 3.5 редакции

Все мы играем в игры, кто в компьютерные, кто в настольные; а есть и те, кому больше по душе живые полевые игры. Игра отличается от жизни наличием свода правил, которые обязательны для всех участников. Сегодня мы поговорим об одном из таких сводов, о последней версии *Dungeons & Dragons*, а именно — о так называемой *version 3.5*!

Исторические корни

Вообще настольная ролевая система *D&D* существует уже 25 лет. В далеком 1976 году компания TSR выпустила первую книгу правил по *D&D — Sword & Spell*. У истоков ее стоял сам Гарри Гигакс, о котором говорят, что он водил в своих приключениях Дж. Р. Р. Толкиена, известного в просторечии как Профессор (вряд ли это правда, но фанатам приятно такое слы-

шать). Правила по нынешним меркам были довольно просты. Заточена игра была под классическое героическое фэнтези со всеми соответствующими атрибутами: эльфами, гномами, магами, священниками, героическими героями, злодейскими злодеями и, конечно, подземельями и драконами.

Уже в 1978-м вышла *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)*. Снова Гарри Гигакс был главным. С новой системой пришел новый игровой мир, и даже не один. Появилась художественная литература, описывающая приключения героев в этих *AD&D*-мирах. Тогда и появилась знаменитая серия Маргарет Вэйс и Трейси Хикмана — *Dragonlance*. Именно в те годы зародились миры *Greyhawk* и *Forgotten Realms*. А любители гонконгских боевиков и самурайских вестернов получили *Oriental Adventures* под

редакцией все того же Гарри Гигакса. Нельзя не упомянуть и о компьютерных играх, выходивших по этой системе. *Curse of Azure Bonds*, *Pull of Darkness*, *Death Knights of Kreen* и *Dark Queen of Kreen* — вот самые яркие из них.

В 1988 году игра опять усложнилась. Новая система, *AD&D 2nd Edition*, полностью поддерживала историческую линию классической *AD&D*. Персонажи, сделанные по предыдущей версии, без особых проблем модифицировались для перехода в следующую. Уже тогда *D&D* стала не просто ролевой игрой, а целой культурой. Новые компьютерные игры, новые миры, новые книги и даже один художественный фильм — все пошло в дело продвижения героической фэнтези в массы.

Но на пути придуманных героев появились реальные экономические проблемы. Компания TSR, владевшая всеми правами на систему, не справилась с чередой финансовых кризисов. Если бы не *Wizards of the Coast (WOTC)*, купившие бренд *D&D* со всеми составляющими, то вполне вероятно, что игра давно уже вошла бы в историю. Где-нибудь между динозаврами и саблезубыми тиграми.

В октябре 2000 года под крылом новых покровителей родилась новая, весьма отличная от предыдущей система — *D20 system*. Универсальная, взявшая на вооружение опыт не только *D&D*, но и *GURPS*, *FUDGE* и других подобных систем, *D20* объединила в себе их лучшие качества. Теперь уже сама игра была не только не привязана к какому-либо литературному жанру, но и не ограничена одной компанией-производителем. *D20 system* изначально открыта для всеобщего пользования. Хотите выпустить свой мир или компьютерную игру, используя эту систему? Пожалуйста, сколько угодно. Есть желание издавать модули и книги-дополнения? Да ради бога! А что вы должны *Wizards of the Coast* за это? Упомянуть, что используете систему *D20*. И все.

Dungeons & Dragons 3rd Edition — детище *D20*. Состояла она из трех базовых книг: *Player's Handbook* (Книга Игрока), *Dungeon Master's Guide* (Книга Мастера) и *Monster Manual* (Собрание Монстров). Вновь во главе угла стоит жанр героической фэнтези. Обратились старые легенды и миры. Однако система существенно изменилась. Если вдруг кому захочется взять модуль 10-15-летней давности и переработать его под новые правила, то довольно скоро он придет к неутешительному выводу: чем переделывать, проще написать новый! Ну, не то чтобы намного проще, но все же. Суть в том, что знание старых игровых параметров не сильно поможет. Система магии, баланс уровней, сила монстров и даже экономика новой игры — все подверглось радикальным изменениям.

С историей вроде разобрались. А вот откуда взялась эта загадочная *D&D 3.5* — пока не понятно.

Откуда есть пошла новая редакция?

Еще в 2000 году, когда Монте Кук со товарищи ломал голову над тем, как бы сделать, чтобы третья редакция вышла в срок и без ошибок, маркетинговый отдел *Wizards of the Coast* планировал выпуск версии игры под номером 3.5. Там сидели люди умные, которые высчитали, что к 2004-2005 году начнется спад продаж и потребуются новый экономический толчок. К тому времени все ошибки в базовых книгах будут найдены, а все полезные фишки из дополнительных книжек — сбалансированы и проверены на прочность.



• Три главных книги редакции 3.5

К 2003 году люди, принимавшие это решение, компанию уже покинули, а авторы, разрабатывавшие 3 редакцию, занимались совсем другими играми. Но сама идея выпустить обновленную версию правил осталась.

Первоначальный проект претерпел изменения. Вместо слегка подправленных и дополненных старых правил было решено выпустить новую версию игры. Она не сложнее предыдущей версии в плане изучения или игровой реализации. Просто немного другая. И это основная проблема для игроков *D&D 3rd edition*. Все, что написано под предыдущую редакцию, практически с ходу переносится в новую. Существует даже специальная книжка по переводу статистик на новые правила. Сложность не в этом. Просто если вчера игрок мог полагаться на свою память и опыт прошлых игр в решении системных вопросов, то сегодня надо снова смотреть в книжки. Такова цена перемен.

А перемены идут по двум категориям: системные — те, что меняют сами правила, и дизайнерские — изменения в расположении информации по книгам.

Новые веяния

Механика

Игровые классы изменились. Например, бард получил новые уникальные заклинания, варвар сменил порядок получения спецспособностей, а колдун и волшебник теперь иначе работают со своими фамильярами. Но больше всего в этом плане досталось следопыту. Теперь у него кость хитов d8 вместо старых d10, больше умений и два варианта боевого развития — как лучника и как мастера парных клинков. Все остальные классы тоже слегка подправлены.

Заклинаниям досталось больше всего. Одни передвинули по уровню, другим сменили школу, третьи вообще работают иначе. Общий список довольно обширен, но я остановлюсь на двух моих любимых.

Ускорение (*Haste*) теперь работает на одного персонажа на уровень, добавляя каждому единицу к атаке и защите, 30 футов перемещения в раунд, а при нанесении полной атаки дает еще один удар с максимальным бонусом. То есть работает почти как во времена второй редакции, где это было вполне сбалансированное заклинание по "укрутке" воинов. А не как в *D&D 3rd edition*, где любой вменяемый волшебник был просто обязан начинать бой именно с него.

Увеличение человека (*Enlarge person*) прибавляет игроку категории роста, что увеличивает кость вреда, +2 к силе, -2 к ловкости. Теперь, учитывая новые правила для дистанции, это вполне адекватное первому уровню заклинание.

Особо радует систематизация процесса создания магических вещей. Эволюция поточного производства артефактов шла еще с классической *D&D*.

Тогда стартовые магические вещи раздавались по желанию Мастера, а уж о том, чтобы купить приличный клинок в магазине, и речи быть не могло. В *D&D 3rd edition* появилась достойная экономическая система для создания персона-

жа: чем выше его уровень, тем больше ему достается денег на старте. Под эту же систему были расписаны и цены на магические вещи. А вот механизм их создания был сложноват, причем местами еще и давал сбои. Теперь все в порядке. Любой начинающий производитель мегаколец Вселастья или другой кузнец-эскалибурчик может спокойно заниматься своим делом, не ломая при этом игрового баланса.

Окончательная и бесповоротная механика превращения монстров в игровых персонажей тоже не может не радовать. В *D&D 3rd edition* можно было играть за тролля-варвара, но радости от этого было бы немного. В редакции 3.5 сделана поправка на пожелания трудящихся. По новой системе можно играть хоть демоном, хоть троглодитом — было бы желание. Хорошо то, что теперь нет повода стремиться заполучить себе особо крутую расу вроде дроу, ибо за преимущества будет с лихвой заплачено кровавым опытом (в значении *experience*). Но и особых системных ограничений тут тоже нет. Вообще монстров и самих по себе прилично переделали. Поменяли рейтинги опасности, унифицировали систему получения навыков и умений, кого надо — "укрутили", кого не надо — тоже "укрутили".

Другие системные перемены несут скорее косметический характер. Слегка переделанные расы, новые навыки и умения, уточнения игровых понятий — все это в избытке присутствует в новой версии правил. Но на фоне вышперечисленных переделок это уже не так заметно.

Дизайн

Первым делом надо отметить распределение информации по книгам. Оно просто великолепно по сравнению с предыдущей редакцией! Теперь, чтобы изучить значение одного игрового термина, не надо открывать сразу все три базовых книги в двух-трех местах каждую. Каждому понятию отведено достойное место в одной из книг, а в остальных даны либо ссылки на страницу, либо сжатый пересказ.

Глоссарий теперь стал не только удобен, но и содержателен. По нему теперь можно действительно получить ответ на интересующий вопрос, а не изучить причудливый ход мыслительного процесса разработчиков.

Классовый вопрос

Игровой класс — одно из основных понятий системы *D&D*. Во времена создания игры таковыми были воин, маг, плут, священник, эльф, хоббит и гном. С тех пор многое изменилось, последние три стали расами, а первые сильно расширились и получили несколько ва-

риантов каждый. Пора рассмотреть многообразие классов поближе.

Варвар

Изначально этот класс появился в *Oriental Adventures*, причем приставка "Конан" явно потерялась в процессе редактирования. Как и тогда, персонаж этого класса умеет наносить серьезный урон противнику посредством размахивания тяжелыми колюще-режущими предметами. Причем защищаться он толком не умеет. Что, впрочем, слегка компенсируется d12 костью хитов.

По сравнению с третьей редакцией варвар получил сдвиг некоторых способностей на более низкие уровни. В целом — бесхитростный и достаточно сильный класс.

Бард

Многоплановый ролевой персонаж. Может развлекать народ в кабаке, заниматься магией, чуть-чуть способен помахать мечом, а при желании обчистит карманы и даже сходит в разведку. Больше всего напоминает студента, который долго и упорно учился "чему-нибудь и как-нибудь". В итоге имеем гибрид воина, мага и плута, который не способен заменить ни одного из них. При спуске в подземелье теряет последние остатки силы воли и начинает нудеть о прекрасных принцессах, заточенных десятками в высоких замках злых, но очень ролевых чародеев.

Редакция 3.5 слегка подправила этот класс, но так как идея у него сугубо ролевая, то ни на что большее при выборе этого класса можно не рассчитывать.

Жрец

В *AD&D 2nd edition* играть жрецом я бы и врагу не пожелал. Без домашних разработок и дополнительных книг он довольно быстро превращался в походную аптечку, которая иногда могла рассмешить нежить до колик (называлось это *turn undead*).

В 3-й редакции жрец — это весьма и весьма грозный класс. Некоторое время я да-

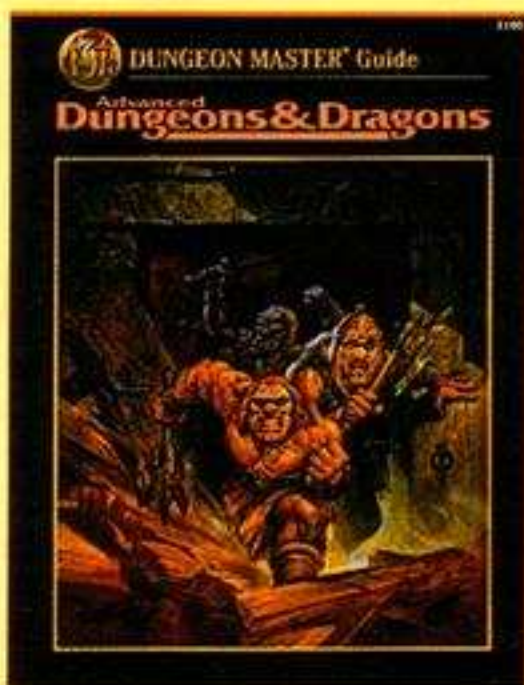
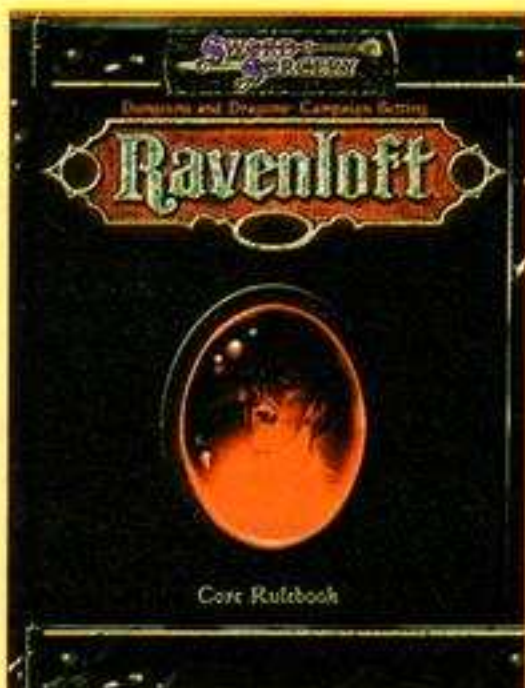
же считал его неоправданно сильным! Как на низких, так и на высоких уровнях он вполне способен сравниться по боевой мощи с воином или варваром. Широкий выбор заклинаний не ограничивает его только боевой и лечебной сферами. При грамотном выборе доменов жрец даже может местами заменять волшебника. Создание вещей дается ему тяжелее, чем последнему (ибо навыки приходят реже), но все же вполне возможно.

Новая редакция принесла корректировки заклинаний. В общих чертах все осталось по-старому — один из самых сильных классов при условии, что ему дают заучивать и произносить молитвы.

Друид

Этот любитель растений и защитник животных в своей новой вариации больше похож на кровожадного маньяка-дрессировщика, чем на мудрого старца, нашедшего общий язык с природой. Ключевой техникой работы друида в редакции 3.5 является своевременное принятие звериного облика и заход на боевую позицию на пару со своей прикормленной зверушкой.

Вполне достойный, хоть и весьма специфичный класс. Изменения касаются в первую оче-



редь друидских прикормленных зверей, которые стали расти с уровнями хозяина. И, конечно, правка заклинаний в лучшую сторону слегка коснулась и друида.

Воин

Со времен классического D&D без воинов не обходилась ни одна редакция. Когда маги низких уровней были ни на что не способны, один уход в минус стирал из памяти все заклинания, а заряды в посохах стремительно кончались, только воин продолжал поднимать и опускать меч, шинкуя очередного монстра, как заведенный. Особым разнообразием эти железные дровосеки не отличались.

Новый век принес новые веяния. Теперь воин — самый богатый на навыки класс. За счет этого богатства и новой боевой системы появляется необычайная гибкость в создании персонажа. Можно делать сурового хитоснимателя, который изображает собой локомотив, прокладывающий путь остальной партии. Можно делать и стойкого оловянного солдатика, принимающего на свою широкую грудь всех агрессивно настроенных созданий, пока партийные маги поливают их ураганным огнем. А

есть и совсем уж эстетские варианты вроде подсекающего цепью или вышибающего из рук оружие. Воин-борец вполне жизнеспособен, не говоря уже о классическом варианте эльфийского лучника. D&D 3.5 принесла этому классу парочку новых полезных навыков, но не более того. Хотя былая гибкость никуда не делась.

Монах

Изначально возникший в AD&D первой редакции, этот пример шаолиньского монаха из гонконгских боевиков дожил до наших дней. Как и раньше, в боевом плане он уступает обычному воину. Значительно ниже атака, меньше хитов, защита тоже не блещет. Зато вполне удачно противостоит вражьи заклять-

ям. Удачная заплатка для прорех в боевой тактике отряда.

Паладин

Вот уж без кого трудно представить себе героическое фэнтези! Он выполняет роль чести и совести партии. Героическая смерть всегда поджидает где-то рядом. Если даже Мастер не озаботился достойным вызовом, а паладин не начал борьбу с коррупцией в рядах городской стражи, то в партии всегда найдется шпион, скрытый некромант, озлобленный полуорк или просто добрый человек, который оную героическую смерть организует.

D&D третьей редакции внесло новые веяния в представление о рыцарях без страха и упрека. Если раньше считалось, что на подобное самопожертвование (или фанатизм) способны только люди, то теперь паладином может стать хоть хоббит или полуорк — нет препятствий патриотам! Во всем остальном они ничуть не изменились: тот же иммунитет к болезням, защита от зла, отсутствие страха, способность изгонять нежить и немного заклинаний на высоких уровнях.

В 3.5 наконец окончательно решен сакраментальный вопрос о паладинской лошади! Теперь она вызывается с небесного плана на 2 часа на уровень паладина и на тот же план возвращается. Да и лошадью она быть уже не обязана: можно выбрать себе грифона или ездовую акулу, ежели есть желание.

Следопыт

Вот уж по кому прошла редакция 3.5 — так это по следопытам. Мало того, что сменили кость хитов с d10 на d8, так еще и добавили умений, вручили ручную зверушку, отредактировали механику выбора врагов и сделали два пути боевого развития.

В целом это привело к усилению класса. Ибо в предыдущем своем варианте он ну совсем не вызывал энтузиазма. Теперь хоть есть небольшая боевая вариативность. Да и умения растут с человеческой скоростью. Правда, в боевом плане до воина и варвара следопыт все равно не дотягивает, но уже сделан шаг в верном направлении.

Плут

Это несчастное создание в лучшем случае представляет собой ходячую отмычку для ловушек и замков. Причем ловушку ему зачастую проще активировать и пережить, чем нормально обезвредить. Учитывая, что больше половины среднестатистической игровой сессии проходит за киданием кубиков в бою, игрок этим персонажем заранее обрекает себя на довольно скучное времяпрепровождение — в бою ему ловить нечего.

Новая редакция никак не исправила плачевное положение этого класса. Единственным выходом из ситуации лично я вижу комбинирование плута с воином или волшебником. Тогда получается вполне приличный персонаж.

Колдун

Этот ужас, летящий на крыльях ночи, — нововведение третьей редакции. Мечта пиро-маньяка, не способного планировать заучивание заклинаний. Колдун учит заклинание всего один раз, зато — на века. Пусть не очень большой выбор, да и новый уровень заклинаний приходит позже, чем к волшебнику или жрецу, но зато прогрессия больше, да и нужно ли разнообразие боевых заклинаний?

D&D 3.5 подрезала крылья и колдуну, и волшебнику, отобрав старое Ускорение. Зато теперь можно изучать новые заклинания вместо давно бесполезных старых.

Волшебник

Старый добрый класс, знакомый еще по классическому D&D. Все те же традиционные книги заклинаний, утреннее заучивание чар.

Помимо того, что уже упомянуто в описании колдуна, новая редакция принесла снижение цены записи новых чар в книгу заклинаний. Это солидный бонус, учитывая новую экономику. Новые метаматические умения вкупе с разработанной системой производства магических предметов дают волшебнику множество вариантов развития. Свобода выбора оппозитных школ для волшебников-специалистов тоже позитивно сказывается на классе.

Общее впечатление такое: на низких уровнях волшебники занимаются самообороной, на высоких — становятся самыми опасными существами. Даже жрецы начинают уступать им как по боевой мощи, так и по защитным меркам.

Резюме

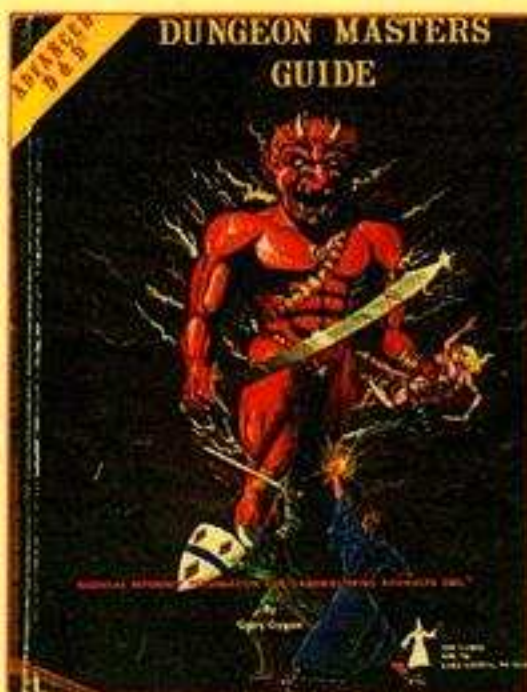
Если говорить об однозначных плюсах, то Wizards of the Coast провели еще большую систематизацию игры. Правила теперь состоят из правил, а не из исключений. Возникающие спорные ситуации почти всегда разрешаются с помощью буквы закона, а не мастерским произволом. Практически устранен дисбаланс. Новые книги стали банально удобнее в обращении.

Немного фактов, которые становятся плюсами или минусами в зависимости от личных предпочтений. Если в AD&D 2nd edition и ранее основной упор делался на накопление опыта персонажа, то теперь определяющим фактором является денежная составляющая. Исходя из нее воины выбирают оружие и доспехи, а волшебники — компоненты к заклинаниям и создаваемые предметы. Наряду с экономической составляющей, в игре не менее важна и тактическая. Она же — боевая. Чтобы полностью использовать возможности системы, игроки должны разыгрывать бой на расчерченном поле с фигурками. Что превращает ролевою игру в варгейм. Да и сам бой стал излишне сложен для чисто ролевой игры.

Из минусов существенным является только один. Если вы раньше играли по правилам 3-й редакции, то теперь вас ждут тяжелые времена. Переучиваться намного сложнее, чем учить систему с нуля. Это я вам по собственному опыту говорю. Первый месяц вы будете постоянно путать, по каким правилам играете. А учитывая, что все дополнения и даже компьютерные игры выходят уже по новой системе 3.5, делать это рано или поздно придется. Поэтому чем раньше приступите к изучению — тем лучше.

В общем и целом — переделка удалась. С чем всех нас и поздравляю! ■

(В оформлении статьи использованы обложки старых изданий D&D).



Русские D&D 3.5

Начиная с AD&D 1st edition и далее, вплоть до D&D 3.0, в нашей стране находились энтузиасты, пытавшиеся нести ролевою культуру в массы. Эти подвижники собственноручно и абсолютно бесплатно переводили книги правил на русский язык, выкладывали их в Сети или распечатывали у знакомых. Вы думаете, их ждала слава, почести и народное уважение? Как бы не так! Только ругань по поводу исковерканных священных писаний и недовольство форматом переводов раздавались в их адрес.

Но вот настал новый век, появилась D&D 3.5, и что же? Не перевелись еще добрые люди на Руси! Компания "Хобби-игры" (www.hobbygames.ru) взяла на себя не только титанический труд по переводу правил на русский, но и полноценное официальное издание трех базовых книг. В дальнейшем нас ждут и другие продукты, изданные под D&D 3.5 edition. Ну а пока возрадуемся этому.

И традиционно подготовимся к ритуальному обругиванию нового перевода. Желающие подойти к процессу основательно должны будут поднять FIDO-шные архивы 7-8-летней давности. Там все варианты переводов таких сложных слов, как *spellcaster* и *dwarf*, были рассмотрены серьезными людьми и отброшены (с достойной аргументацией) как несоответствующие. Остается только дожидаться выхода официальной версии в 2004 году!



Геймер

Здравия приветствую многоуважаемых читателей, от всей чистейшей души и от вычищенного сердца!

Первым делом, дабы не мелочиться и не оставлять это на потом, поздравляю вас

всех с наступающим Новым годом. Собственно — поздравляю! Желаю вам в 2004-м осуществить все то, что вам не удалось осуществить в 2003-м. А еще — обрести много суперских рулезных офигительных игр, играя в которые, вы сможете отчаянно радоваться тому, что вы живете в этом суперском рулезном офигительном мире.

Далее — о грустном. Хотя грустность того, что я хочу сказать далее, весьма относительна, и некоторые отнесут эту ложную "грустность" к разряду безмерного счастья и счастливейшим образом возликуют. А именно: я, Геймер, ухожу с поста ведущего почтового раздела в "Манию". Хм... кто-то, видимо, упал в обморок. А кто-то восподпрыгнул до потолка, да так и завис на одном уровне с люстрой, призадумавшись, а не шучу ли я и не рано ли он там радуется. Уважаемый, падайте спокойно! — я не шучу.

Да, все так. Я действительно полностью прекращаю ведение "Почты" с настоящего абзаца. Ну или максимум еще там через пару абзацев. Причины связаны исключительно со мной самим. Мне захотелось заняться чем-нибудь иным, не связанным с игровой журналистикой. Я несколько лет бессменным шкипером стоял у руля почтового раздела, так сказать — вертел его мозолистый штурвал зазубренными ручищами... в смысле — мозолил штурвал ручищами зазубрами... то есть — штурвалил мозоли рукавами с зазубрами... короче говоря, в итоге я спрыгиваю за борт и уплываю, а штурвал, вместе со всеми его мозолистыми зазубрами и прочими атрибутами, вручаю тем почтовикам, которые придут мне на смену.

Вопрос: есть ли вероятность, что через некий промежуток времени я, т.е. Геймер, вновь начну кропить словами своего текста страницы

"Почты"? Ответ: да, есть. Но пока я об этом даже не думаю, так что уход можно считать безвозвратным.

В т о р о й вопрос: а кто будет вместо Геймера, т.е. вместо моей собачьей персоны? Второй ответ: пока что это тяжкое бремя могучим пинком водружено на могучее тельце Олега Полянского, самого главного редактора журнала "Игромания". В этот раз именно он, и никто иной, кроме как он, займется разбором вашей корреспонденции. Впрочем — предполагаю, что добрая половина этой "Почты" будет посвящена не конкретным письмам, а всему огромному потоку, даже нет! — поточищу писем, связанных с DVD. Собственно — я и посоветовал Олегу сейчас побольше времени уделить дивидишным вопросам, так как это наиболее актуально, животрепещуще, алкающе и прочее в том же духе.

На этом все. Я не прощаюсь — вероятно, еще свидимся. Всем пока, и — предоставляю слово Олегу! Пока я писал свое длиннющее прощальное вступление для "Почты", он уже успел пролить все имевшиеся у него в резерве слезы по поводу моего ухода, эти слезы успели уже напрочь высохнуть у него на глазах, щеках и могучей груди — а уборщица отмыла уже пол от кристаллизованной слезной соли, так что — полагаю, он уже теперь не будет долго переживать о моем уходе и сразу приступит к делу. Цените, от чего я вас спас?.. Ну и зря. Удачи вам всем!



Олег Полянский

Как ни просил меня Геймер воздержаться, как ни злоупотреблял своим огромным влиянием, — а все же я считаю нужным высказаться по поводу его незапланированной эмиграции со страниц

лучшей из рубрик. Итак, высказываюсь.

Несомненно, вся редакция глубоко скорбит о скоростижном уходе любимого нами и читателями персонажа (а также человека и парохода). Увы, теперь в "Почте" не будет его блистательных литературных пассажей, его великолепных дискуссий и экстренно собранных тематических семинаров; перестанут эти чернотемные поля колоситься плодами его неподражаемого юмора; и, конечно, кто-то из вас всплакнет украдкой, узнав трагическую весть... Но я могу сказать на это только одно: это его путь, и он сам его выбрал. Для каждого из нас рано или поздно приходит пора расставаться с тем, что некогда почиталось важнейшим в жизни делом. Каждый из нас рано или поздно вырастает из старой одежды, старых дел и старого образа; приходит пора уходить в прекрасное далеко, как уплывали эльфы к валам... Что там будет — не известно никому. Но зов крови сильнее старых привязанностей. Люди меняются, и люди уходят. Такова се ля ви, и нам остается только принять это... На прощание мы поставили ему "Беспечного ангела" старой доброй "Арии". Обнялись. И он ушел... Пообещав писать и звонить.

...С тех пор уже минуло какое-то время, и я могу с уверенностью сказать, что жизнь, работа и тем более "Игромания" на этом не закончились. Всякую потерю можно превратить в преимущество, чем мы и собираемся вплотную заняться относительно "Почты". Ведение раздела временно возьму на себя я. А там посмотрим. Может, удастся найти на эту должность человека не менее интересного, продвинутого

и многогранного, чем Геймер. А может, у меня с "Почтой" все сложится хорошо, и я продолжу заниматься ей до того момента, пока другие, более важные дела журнала не потребуют моего непосредственного участия. Словом, будущее покажет. Все письма, которые вы хотели бы видеть в разделе, направляйте по адресу mail@igromania.ru. А ту корреспонденцию, которая уже была выслана на gamer@igromania.ru, Геймер мне перешлет.

А сейчас, исполняя его последнюю волю, спешу одним махом окучить весь поток уже пришедших писем "про DVD" и предупредить грядущий DVD-письмопад. На нашем сайте уже пару-тройку недель болтается глобальный текст по DVD. Он был продуман и составлен редакцией на основе ваших писем, непрерывно приходивших на протяжении последнего года. Слова и выражения подбирались весьма тщательно — нашей целью было как можно более ярко осветить все возможные стороны ситуации с DVD. Поэтому я почел за лучшее взять этот текст, немного подредактировать под формат журнала и поставить практически в исходном виде. Возможно, кто-то из вас успел прочесть его на сайте. Всем прочим рекомендуется к внимательному изучению. То, что написано ниже, мы считаем чрезвычайно важным как для нас, так и для всех читателей "Игромании".

Эра DVD

Редакция

Как вы, вероятно, уже догадались по разным прямым и косвенным признакам, часть тиража этого номера была укомплектована DVD. Многие из вас давно ждали этого часа. Ждали потому, что гигантские просторы DVD означают больше демо-версий и видеороликов, подразумевают растущую "Игровую зону", сулят увеличение "Драйверов", "Софтверного набора" и... много чего другого (у нас масса свежих идей!). В сущности, DVD — это грандиозное увеличение почти всех разделов и реализация новых, существующих пока только в виде концепции.

Однако DVD-привод есть далеко не у всех. И многие из вас надеялись, что DVD появится как можно позже, потому что "тогда "Игромания" перестанет выходить с двумя компакт-дисками". Не волнуйтесь: **не перестанет**. Просто журнал теперь поступит в продажу в трех вариантах вместо обычных двух.

Итак, январский номер журнала "Игромания" продается в трех вариантах: с DVD-диском (раз), с двумя компакт-дисками (два) и сам по себе безо всяких дисков (три). Вы сможете выбрать тот вариант журнала, который вам больше подходит. И, дабы окончательно снять все опасения, повторим еще раз: отказываться от варианта с двумя CD мы не станем. Разве что в отдаленном будущем, когда у всех поголовно появятся DVD-приводы. Поскольку мы даже предположить не можем, когда наступит этот светлый день, то и прогнозов никаких не делаем.

Более того. Формируя наполнение DVD и CD дисков, мы постараемся вместиť на CD-диски максимум интересного и полезного. Иными словами, компакт-диски будут для нас приоритетными по отношению к DVD, и мы будем стремиться поместить на них все самое лучшее — если, конечно, это "лучшее" будет на них вмещаться. Компакт-диски для нас на данный момент первичны.



А ты подписался на МАНИЮ?
Автор: Антон Суслов aka ZloY_ZusuL
E-Mail: antonsusloff@rambler.ru



**Хай, Геймер! Вот тут пару "комиксов" давеча сделал на "Адобах".
Принимай — может, понравится! :)
Автор: Авхимович Павел. E-Mail: vp_genius@mail.ru**

Наверняка возникнет вопрос: будут ли как-то обделены те, кто купит журнал с двумя CD, относительно тех, у кого есть DVD-привод и кто купит журнал с DVD?

Да, конечно. И этого не избежать. Объем DVD составляет 4,7 гигабайт против суммарных 1,4 гигабайт двух компакт-дисков. Таким образом, обладатели нашего DVD получают на три с лишним гигабайта (!!!) больше демо-версий, роликов, игровых дополнений и бесплатных неофициальных оддонов, драйверов для компьютерного железа, крупногабаритных полезных программ и прочих не менее полезных файлов. Тем же, кто пока не купил DVD-привод, можно порекомендовать следующее: взять примерно 40 у.е., отправиться в ближайший магазин компьютерных комплектующих и обзавестись там возжеленным устройством. Все равно рано или поздно придется это сделать — весь мир сейчас плавно переходит на рельсы DVD (как лет десять назад он переходил на рельсы CD).

Чтобы максимально прояснить "дело о DVD", мы подготовили для вас FAQ, составленный из самых, по нашим оценкам, распространенных вопросов по этой теме. Если у вас появятся другие вопросы, не отраженные здесь, пишите на rod@igromania.ru — мы с удовольствием ответим.

Насколько дороже будет стоить "Игромания" с DVD по отношению к "Игромании" с двумя CD?

Мы (издательство) ставим на них ОДИНАКОВУЮ отпускную цену. Иными словами, мы отдаем "Игроманию" с DVD по той же цене, что и "Игроманию" с двумя CD. Однако "конечные" продавцы (те самые тети и дяди, что торгуют газетно-журнальной продукцией с лотков), расценив журналы с DVD как крутую новинку, первое время могут задрать на них цену. Это нормально, такое часто происходит. Волноваться по этому поводу не стоит — скорее всего, разница в цене окажется незначительной. А потом, возможно, и вовсе исчезнет.

Если я куплю DVD-привод, то сможет ли он читать CD-болванки?

Да, легко. Если не сможет — несите его обратно в магазин и требуйте деньги назад.

Существуют ли пишущие DVD, и если да, то можно ли на них записывать не только DVD, но и CD-болванки?

Да, существуют. Да, можно.

Чем внешне DVD-привод отличается от CD-привода?

В общем и целом, вы вообще их не сумеете отличить, если на них не будет написано "DVD" либо "CD" или если вам не ткнут пальцем и не скажут, что это — CD-привод, а это — DVD-

привод. Они одинаковые. И подключаются одинаково.

Вы призываете читателей купить DVD-привод и начать покупать "Игроманию" с DVD?

Нет, не призываем. Для нас нет особой разницы, купите вы журнал с двумя CD или же с DVD. Да, у нас есть некоторые "за" и некоторые "против", но в сумме они уравниваются: для нас действительно непринципиально, приобретете ли вы "Игроманию" с новомодным DVD-диском или же продолжите покупать журнал с двумя компакт-дисками. Это важно для вас.

С нашей точки зрения, DVD-диск — это классно. Мы уже обдумывали, что интересного можно на него запихнуть. У нас родился целый сонм отличных идей. Поэтому, конечно же, мы очень хотим, чтобы вы все это получили. Но финальное решение, очевидно, за вами. Основные плюсы и минусы мы изложили; думайте.

Я живу в небольшом городе. У нас "Игроманию" с компактками привозят по три штуки на весь город. Если "Игромания" будет с DVD, то, возможно, вариант с компактками либо вообще не привезут, либо привезут мало, и мне не достанется. Как быть?

Это одна из основных причин, ранее удерживавшая нас от выпуска журнала с DVD-диском. Действительно, такое вполне возможно. Причем нам это столь же невыгодно, как и вам. Потому что, не найдя в продаже тот вариант журнала, который вам хотелось бы купить, вы, возможно, огорчитесь и вовсе не захотите покупать "Игроманию" или даже — о, ужас! — возьмете с прилавка другой игровой журнал. Такое тоже вполне возможно.

Увы, мы практически не можем влиять на распространителей, тем паче — в небольших городах. Мы не можем приехать в каждый конкретный город, подойти к каждой конкретной Марь-Иванне и рассказать ей, чем отличается DVD от CD и какие варианты журнала ей нужно ставить на лоток.

Но ситуацию вряд ли надо считать безвыходной. Во-первых, вы можете все же купить DVD-привод (либо найти товарища, у которого есть DVD-привод, и у него дома раз в месяц переписывать к себе на винчестер или на болванку все, что вам нужно). Во-вторых, вы можете выделить часик и побегать по городу, выясняя, где еще продаются журналы (а можно просто спросить у продавца на лотке, какие еще точки в городе ему известны). Обычно на город заказывается

все ж таки не два-три журнала, а не меньше двух-трех десятков. И на другой точке они, возможно, залеживаются, потому что в той части города совсем мало поклонников "Игромании" и там журналы раскупаются медленнее. Наконец, в-третьих, вы можете договориться с конкретной Марь-Иванной, чтобы она каждый месяц брала один журнал с DVD (или с CD) на вашу долю. Единственное, чем вы рискуете, — это услышать отказ. Если же вам удастся договориться и вы сможете держать слово (т.е. приходиться за журналами к Марь-Иванне, а не на соседнюю точку, потому что до Марь-Иванны вас идти вдруг заломало), то вы будете обеспечены тем вариантом журнала, который вам хочется покупать.

Наверняка существуют и всевозможные в-четвертых, в-десятых и в-стотысячных. Общий их итог — все зависит от вас.

Для чего еще, помимо игроманского DVD, можно использовать DVD-привод?

Смотреть фильмы на DVD, записанные в высочайшем качестве (если, конечно, это не пиратские тряпочные копии). Наверно, это основное. И еще сейчас многие игры, особенно многокомпактовые, можно найти в продаже на DVD. В таком варианте они подчас стоят дешевле, да и вообще — это удобнее, когда игра не в виде пачки компакт-дисков представлена, которые каждый по отдельности теряются и царапаются, а в виде единой цельной болванки.

Могу ли я подписаться на журнал с DVD? И что мне делать, если я уже подписался на "Игроманию" с двумя компактками?

На первое полугодие 2004 года "Игромании" с DVD в подписке не будет. Дело в том, что на выпуск журнала с DVD мы решились достаточно спонтанно. И, как следствие, напрочь не успевали дать информацию в подписные отделения. Если вы подписались на "Игроманию" с двумя CD, но теперь хотели бы получать журнал с DVD, то — да, вы будете получать именно журнал с двумя CD, и изменить это никак нельзя. Разве что подарить или продать подписку на журнал с 2CD товарищу, который предпочитает "Игроманию" именно в такой комплектации, а самому начать приобретать журнал с DVD в открытой продаже. В конце концов, у обоих вариантов покупки есть преимущество: по подписке получать журнал надежнее, зато в открытой продаже он появляется гораздо быстрее.

У меня есть дельный вопрос про DVD... но я его еще не сформулировал. Когда сформули-



**УЛЬТРА-МЕГА-ФРАГО БОТ ДЛЯ КС !!!
Автор: =={ ReBeL }== Loki
E-Mail: rebel_111@list.ru**

рую, как мне можно его задать?

Пишите на mail@igromania.ru. Если вы окажетесь не единственным, кому интересен ответ на этот вопрос, то мы ответим на него в "Почте" очередного номера.

Олег Полянский

Сполна испив чашу полезной информации о нашем DVD, мы можем теперь с чистой совестью перейти к привычному в рамках "Почты" общению. Ноябрьско-декабрьская коллекция писем оказалась весьма интересной. Я долго выбирал лучшие из них и еще дольше размышлял, что же поставить в журнал. Прикидывал, спорил сам с собой, ходил кругами и перетаскивал в итоге в файл mail#1.doc ту пятерку писем, с которой вы сейчас будете иметь удовольствие ознакомиться.

Письмо номера

Исповедь хакера, или превращение в геймера

Хочу поведать всем читателям журнала "Игромания" свою историю.

Началась она в 2000 году... Я очень хорошо разбирался в компьютерах и умел даже кодить на Delphi и C++. Я очень хотел стать хакером, думал так: хакером быть хорошо, халявный инет, креды, взлом сайтов и т.д. И вот я им стал... 1 января 2001 года я взломал сайт, навел там полный бардак так что ржал над этим аж минут 40 (название сайта не скажу). Тем же днем спонерил себе халявный инет, шестизначную аську. Где-то в середине лета 2001 года написал свой троян который мог переть пасы от 20 (примерно) прог... после этого стал искать дыры в банковских счетах, и вот мне попался один дырявый сервер банка (название также не скажу)... Я напер себе около 1500 кред и начал ими пользоваться, и пользовался ими аж до 13 ноября 2003 года таким способом: создал в том банке себе счет и очень долго переводил с каждого счета по несколько баксов... Так я разжился себе на новый комп... К 1 ноября 2003 г. я купил себе AMD Athlon 2500+, 512 RAM, Geforce FX 5900 Ultra, жестак на 120 гигов (Serial ATA) и ЖК-монитор... И вот у одного знакомого взял почитать несколько журналов (Игроманию, ***** и *****). Мне ваш журнал очень понравился (в отличие от 2-х других) и я понял что кроме издевательств над чатами и людьми которые мне чем-то помешали в инете компьютер можно использовать не только для взлома, но и играть на нем в очень интересные игры...

Я купил себе на те же халявные бабки из инета несколько игр... Я просто ошалел от того, до каких технологий выросла графика по сравнению с 2000 годом. И вот я решил просто забить на всю мою интернет деятельность... Где-то в середине ноября я впервые за 3 года купил себе интернет-карту, таким образом решив перейти из хакера в геймера. Я крайне раскаиваюсь в том что наделал за свою жизнь в интернете, вы скажете вроде того что: кому сдалось мое раскаивание ан нееее я вел учет с какого счета сколько я накомуниздил денег... сейчас я уже напересылал 500 баксов осталось переслать еще 871,31 \$ и я их обязательно верну с письмом примерно такого же содержания как это. Многие из вас подумают пошел он нафиг со своими баксами лучше бы он сказал как он взломал мой сайт или чат так вот я уже начал

посылать письма админам разных сайтов которые я взломал с HTML кодом который содержит дыру. Я еще раз искренне раскаиваюсь за все свои злодеяния в интернете и хочу всем сказать: НИКОГДА ДАЖЕ НЕ ДУМАЙТЕ О ХАКЕРСТВЕ... У меня отдел "К" по борьбе с компьютерными преступлениями забирал компьютер на экспертизу семь раз. Я конечно использовал меры безопасности (не скажу какие чтоб не лезли куда не надо) от них и можно сказать вылезал сухим из воды. Теперь я геймер и ниче хакероподобного на моем компьютере даже нету и думаю никогда не появится.

Anonim (anonymous@anonym.org)

Олег Полянский

Да не затает на меня обиды товарищ Anonim, если я скажу откровенно: по мере взросления подобные истории все чаще кажутся нам сказками. Мало кто верит в раскаявшихся убийц, благородных воров и "завязавших" хакеров, которые возвращают жертвам электронного грабежа позависованные у них деньги. С другой стороны, из любых правил бывают исключения, о которых мы зачастую даже не подозреваем. Однако вопрос доверия, как всегда, каждым решается индивидуально. Я в данном случае склонен думать об этой истории скорее как о полном либо частичном вымысле, нежели как о событиях, имевших место в действительности. Слишком уж мала вероятность того, что человек, увлекшийся хакерством, бросил это, как видно, денежное дело только потому, что почитал журнал и поиграл в игры. Возможно, наш аноним никогда и не был хакером, но письмо производит впечатление — независимо от того, изложена в нем правда или вольное "сочинение на тему". Поэтому я и решил поставить его "письмом номера". Для тех, кто уже нашел практическое применение своим хакерским способностям, оно может оказаться хорошим поводом поразмыслить о некоторых вечных ценностях. В число коих, несомненно, входит и персональная честность конкретного человека, не зависящая от государства, политики и прочих внешних факторов. А те, кто пока не вкусил запретный плод, смогут порадоваться тому, что им пока не грозит тесное знакомство с отделом "К"...

Письмо №1

Любовь зла

Мы все считаем, что любовь — это нечто возвышенное и благородное. И почему-то мы всегда полагаем, что любовь приносит только пользу. В принципе конечно польза есть, особенно в безответной любви (кстати, на мой взгляд — самый честный вид любви), так как при этом человек становится лучше. А для творческих людей (наподобие меня) безответная любовь — это непочатый край вдохновения. Но все же есть у любви один большой недостаток: мы становимся рабами тех кого любим. Мужчина или женщина — разницы никакой. Люди, кого вы

любите? Тех кому вы безразличны, тех кто вас использует? В большинстве (надежда умирает последней) случаев так оно и есть. Один любит, другой пользуется. Я за свой еще конечно не такой богатый опыт видел достаточно примеров этого. Есть привязанность, иногда есть общие интересы, но я не встречал общей любви. Взаимная любовь бывает только в фильмах. В жизни все гораздо противнее. И нужно вам бросать на алтарь любви самого себя? Приносить себя в жертву непонятно чему? У меня складывается такое ощущение, что все люди мазохисты. Нет, серьезно, ведь любим-то мы именно тех, кто относится к нам холодно. И все силы прикладываем, чтобы показать свою любовь, возносим на пьедестал. Но все наши попытки не приводят к желаемому результату. Нас не полюбят, более того, даже уважать не будут. Кто будет уважать собственного выдрессированного раба? А любить? (...)

Возможно, где-то на свете все-таки живет ваша половинка. Я надеюсь, что так оно и есть. И сам ищу, но со временем в этом поиске все меньше романтизма, а больше цинизма и практичности. Возможно, многие со мной не согласятся. Всегда рад подискутировать.

Liquid Organism (vampire@rol.ru)

Олег Полянский

Вот здесь бы как раз и хотелось именно подискутировать. Некоторые выводы уважаемого Liquid Organism вызывают у меня желание высказать альтернативную точку зрения на вопрос. Поехали — по пунктам.

Вряд ли все полагают, что любовь "принесит только пользу". Думаю, люди с хорошим опытом в сфере амурных приключений могли бы с ходу набросать целый букет ситуаций, когда любовь не приносила пользу (по крайней мере, в общепринятом смысле). Любовь зачастую порождает ревность, ревность порождает негатив — от ссор до бытовых травм и суицидов. С другой стороны, даже неприятные человеку переживания лучше, чем отсутствие всяких переживаний. Бурный роман с широким разбегом маятника эмоций чаще оставляет куда более яркие впечатления, чем вялые, без огонька, отношения. Хотя — кому что.

Почему безответная любовь — "самая честная", я так и не понял. Но источником вдохновения она послужить может, тут сомнений нет. Многие известные творцы считали, что энергия, которая подпитывается любовью, но при этом не расходуется на женщину, дает возможность работать куда более вдохновенно и



Стол настоящего игромана.
Автор: KILLER.
E-Mail: KuzminMickle@mail.ru

продуктивно. Именно такой подход позволяет создавать шедевры искусства. Но лично я абсолютно не готов отказаться от своих отношений с прекрасным полом в пользу "высоких целей". И знаю не так много людей, которые были бы готовы. А те, кто отказывается, — делают это в основном ради разного рода духовных практик и куда реже — ради творчества. Даже наоборот: многие известные творческие люди славятся тем, что часто и легко заводят новые любовные отношения.

Что же касается "рабства" — то у него с любовью (даже безответной) общего мало. Если вы делаете то, что хочет от вас объект страсти, но при этом не получаете никакого удовольствия и даже, наоборот, предпочитаете страдать, — то вряд ли это можно назвать любовью. Скорее уж и впрямь речь идет о некой форме мазохизма. Если человек действительно не хочет, чтобы его "использовали" (что бы ни вкладывал камрад Liquid в это понятие), он этого не допустит. А если допускает, осознает и продолжает допускать — значит, по каким-то причинам ему так удобней. Но, опять же, при чем тут любовь?

Сдается мне, что Liquid делает общие и далеко идущие выводы на основе одного-двух конкретных случаев. Весьма высока вероятность того, что его взгляд на события со временем изменится, и не раз. А поиски — увенчаются успехом. Чего я ему искренне желаю.

Письмо №2

Любовь не зла

Очень затронула поднятая в журнале тема "компьютер или девушка". Тема эта для меня получила актуальность только сейчас, хотя я прослеживал ее и ранее во многих игровых изданиях. Года полтора-два назад некий товарищ в каком-то журнале (не помню точно, в каком) очень грамотно сказал на эту тему: "В этом вопросе нет четкого ответа — просто одно нравится, а другое необходимо, и каждый решает сам последовательность понятий комп и девушка в этом выражении". Вроде общий смысл фразы передал! Прочитав тогда эту фразу, я сразу для себя расставил акценты: комп — нравится, девушка — необходима. Прошло два года. Теперь так же четко и однозначно расставить акценты не могу... Каждый из

нас, геймеров, живет с мыслью о компе, очередной игре и наивно думает, что в будущем у него будет девушка как у всех, так же думал и я. Теперь я понимаю, что был не прав. Основываясь на своем жизненном опыте могу сказать, что лучше бы два года назад я выбрал девушку! Сейчас мне 18 лет, а реально общаться с девушками я начал только сейчас, и поверьте, после 5 лет геймерства общаться с ними очень сложно! В то время когда я сидел за компом, мои сверстники постигали азы общения с противоположным полом, дружили и спали с ними. А я был в стороне! Реально могу сказать, что я перестал заядло играть лишь потому, что переспал с одной из них! Не могу сказать, что сейчас у меня с девчонками все гладко, но это лучше чем то, что было!

Народ! Запомните: игра игрой, но вот девушка — это святое! Она должна быть по-любому! Забудьте на все и найдите ее, а потом продолжайте играть!

P.S. В тексте термин "девушка" можно заменить термином "молодой человек" в зависимости от пола и сексуальной ориентации :-).

—SoulScreamer— (soulscreamer@mail.ru)

Олег Полянский

Очень на руку пришлось это письмо, автор которого явно видит отношения между полами в несколько ином свете, чем Liquid Organism.

Основная мысль, которую мне удалось ухватить из этого письма, звучит, видимо, так: найдите девушку, с которой вы сможете спать, а потом продолжайте себе играть на компьютере. Почему я так ухватился именно за сексуальный аспект отношений? Потому что, по моему, автора письма прежде всего интересует именно эта тема. Конечно, на сто процентов не поручусь, но письмо производит именно такое впечатление. В этом нет ничего плохого или ненормального. Скажу даже по секрету, что эта тема интересует всех. Но чисто потребительское отношение к женщинам вряд ли позволит создать сколь-нибудь теплые отношения хотя бы с одной из них. Если на теплые отношения плевать, можно, конечно, притворяться влюбленным и таким образом достигать основной цели: секса. Однако рано или поздно это надоест до чертиков. Кроме того, лишены чувств отношения, как правило, долго не длятся. Впрочем, сколько ни слушай подобные

речи со стороны, толку будет немного. Такие вещи постигаются лишь на собственном опыте.

Теперь посмотрим на вопрос с противоположной точки зрения. Допустим, я неверно понял камрада SoulScreamer. А он имел в виду вовсе не секс ради секса, а любовь в наиболее полном значении термина. То есть он хочет встречать девушек, которых бы он любил, и строить с ними отношения, полные теплоты и романтики. Тогда я решительно не понимаю, как компьютер может ему в этом воспрепятствовать. С таким же успехом на месте преграды мог оказаться телевизор, миксер или стиральная машинка. Думаю,

вовсе не компьютер мешает создавать отношения с девушками. А мешает другое — например, комплексы, лень и нежелание оторвать, пардон, задницу от стула. Да, сильное увлечение играми может перебивать тягу к романтическим приключениям, но это до поры до времени. Потом природа берет свое, и бывший заядлый геймер, томимый вполне явными желаниями и подогреваемый весенним солнышком, наконец выходит из квартиры на поиски той самой, неповторимой и единственной. Возможно, нечто подобное и произошло с SoulScreamer. Тогда я могу только за него порадоваться.

Закончу свои размышления вот чем. Сколько бы ни было вам лет и насколько бы вы ни были увлечены играми, миксерами и стиральной машинкой, вопрос о девушках можно решить довольно просто. Надо сделать одну важную вещь: расставить приоритеты. Для начала спросить себя: "а я чего я, собственно, хочу? играть на компьютере? влюбиться? того и другого понемногу? того и другого помногу?". А потом четко ответить на этот вопрос. Можно даже записать ответ в трех экземплярах и повесить над столом, кроватью и холодильником. Не смейтесь — это весьма действенный способ напоминать себе о том, что надо двигаться к важной для вас цели. Ответив, записав и разведав записки, остается делать только одно: исполнять задуманное. Планомерно и неуклонно. Как? Это уже отдельный разговор, и он абсолютно неуместен в рамках "Почты". Да и занял бы, прямо скажем, страниц эдак пятьдесят.

Письмо №3

Медведи против Матрицы

Здравствуй, Геймер. Вот, собсно, мой альтернативный сценарий Матрицы.

Хотя это даже не сценарий, а маленький дизайн-документ.

В общем, называется этот проект: "Матрица: Жестянки Атакуют или Медведи против Панцеркляйнов". Уже из названия ясно, что это будет трагикомедия, а место действия — постапокалиптическая Россия. В этом фильме вы найдете ответы на вопросы, которые не найти в Матрице братьев Вачовски. Во-первых, это судьба России после того, как облака затянули небо над Землей. Я вам скажу, неплохая судьба нас ждет. Ну, если не считать того, что злобный ИИ равномерно распределил ядерный запас России по российской же территории. Правда, на Новую Землю ракеты не хватило, и, зная, что это ядерный полигон, ИИ решил оставить все как есть. Ах, как он ошибался! В общем, выживший народ потянулся на Новую Землю, основал там колонию, приютил мутировавших медведей, которые поумнели раз в 100 и сравнились в интеллекте с людьми, построил фабрики по производству шапок-ушанок, валенок, матрешек, балалаек, тельняшек, сарафанов, оренбургских платков, семейных трусов, водки, соленых огурцов и черного хлеба. Да и пара компьютеров с хакерами сохранилось. И маленький Центр Управления Полетом (сокращенно ЦУПик). И спутник связи на орбите. В общем, сбылись все мечты: кому-то — песни у костра с другом медведем под водку и балалайку в народных костюмах, а кому и халявный спутниковый инет. Правда, инета-то уже и не было, а была Матрица. Сначала наши хакеры тупо пилились в зеленые



Посылаю скрин из Silent Storm. Так должен выглядеть настоящий глушитель!!!
IGROMANIA — RULEZZ...!
Автор: sy.1)Cannibal
E-Mail: raincold@rol.ru



Девочки, не ссорьтесь!
Автор: Митя
E-Mail: boetc@front.ru

символы, пробегающие по экрану. Потом выпили водки, снова посмотрели на экран и... попали в Матрицу! Почему так произошло? Медведи до сих пор недоумевают. Сначала все было хорошо и даже весело. Но затем, при детальном изучении получаемой информации, люди и медведи поняли, что проклятым жестянкам не хватает ресурсов Северной Америки для своих подлых целей и они собираются прибрать к рукам Евразию (которую наши люди и медведи считали своей, хотя она до сих пор фонила как десять Чернобылей).

Доктор Кедик Сперроу
(ghoulfromgecko@rambler.ru)

Олег Полянский

Этот вахический текст так вдохновил моего боевого товарища Матвея Кумби, что, несмотря на позднее время (а именно — 3 часа ночи), он тут же предложил лично написать ответ — про то, как участковый Анискин в облике Максспейна мочит цыган-конокрадов и спасает колхозный скот от инопланетян. Я в ответ только развел руками и снова перечитал продукт буйной фантазии дока Сперроу. Потом перечитал еще раз и отрезал последний абзац, в котором автор как раз добрался до Панцерляйнов. На мой взгляд, после ампутации мысль дока ничуть не растеряла свой блеск. Док, приходите к нам работать — у нас кормят хорошо и уколы не больно делают.

Письмо №4

Игромания — не только журнал

Никогда вам не писала и думала не напишу, но появилась у меня небольшая проблема. Вы, как я знаю, все проблемы пытаетесь решить вместе с многочисленными читателями, а я один из них.

Так вот, моя проблема в том, что я подседа на игры серьезно. И, если честно, меня это пугает. Возможно, каждый геймер проходит данный этап, но этот этап подобен девяти кругам ада (помните Данте?). Я просто не могу не играть! Наверно, наркоман то же чувствует... Даже сейчас, когда я пишу эти строчки, я автоматически пытаюсь выбрать путь прохождения второго Max Payne, даже имея чит на бессмертие. По сравнению с моими ровесниками, страдающими от невыразимой любви к очередному Бену Аффлеку, я не понимаю больше ничего и чувствую, что это плохо — когда дру-

гие девчонки увлеченно перелистывают до дыр каталоги какой-то помады или теней, а я мечтаю о том моменте, когда появится S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost и я смогу в нее поиграть, мечтаю о новом апгрейде своего заплесневелого компа, хотя я ничего не понимаю в технике. Вот такая веселая, просто искрометная шутка природы по имени Я...

(bulahov@omskmail.ru)

Олег Полянский

Когда-то давно, будучи лет тринадцати от роду, я увидел у одноклассника дома "Спектр" (если кто не знает, это такой весьма популярный некогда компьютер). И пропал. Я хо-

дил к нему в гости по шесть раз в неделю. Мне было все равно, что думала обо мне его мама. Мне даже не обязательно было играть — я готов был просто сидеть и смотреть, как он режется в какой-нибудь Barbarian или Dan Dare. Проходя Neither Earth (одна из немногих спектрумовских стратегий), я по ночам видел во сне роботов, которых надо было собирать из деталей и посылать в бой. Годом позже я бегал по первым компьютерным клубам и другим одноклассникам, движимый лишь одной мыслью: поиграть. Поиграть. Еще через какое-то время отец сжалился и купил мне "Спектр". Я стал выходить из дома гораздо реже своих сверстников. Мне было несложно подождать пять-семь минут, пока игра загрузится с кассеты, и все это время я надежно прижимал отверткой разболтанную головку примитивного русского магнитофона. Если загрузка "сбрасывалась", я начинал сначала...

Года через два у мамы на работе появился РС. Мой первый (хотя он, конечно, вовсе мне не принадлежал), 386-й. Полгода я ходил вечерами на мамину работу "писать реферат по астрономии". Минут десять я действительно его писал, а потом запускал "Вольф", и астрономия переставала меня волновать, абсолютно. "Дум" на "трешке", оснащенной двумя мегабайтами оперативки, увы, не шел. Мне заменил его Corridor 7; главное, что там тоже были коридоры и можно было стрелять...

В следующем году я узнал Warcraft II. Даже не подозревая о существовании каких-то жанров, мы с моим другом Женькой совершенно случайно купили игру и запустили у него дома. Прошло часов, наверное, пять или семь. Женька куда-то ушел, но это было неважно. Засыпая на диване уже под утро, я думал о последней миссии.

Потом были Bioforge и Cyberia. Lost Eden. Settlers. C&C. "Герои". Список стремительно пополнялся. Все мыслимые части и разновидности "Дума" оказались пройдены вдоль, поперек и по диагонали. Я открыл существование "Дум-листа" и стал играть по модему. Вышел Beyond the Dark Portal, и я снова забегал по друзьям, — теперь уже с дискетой, на которой хранились сейвинги. На моей тогдашней "четверке" Warcraft II, увы, не шел... Здесь прервусь — если расписывать мою игровую биографию подробно, текст увеличится раз в пятнадцать. Думаю, почти каждый из читателей "Мани" без проблем настроит такой же. Только названия игр и хронология будут другими. Что

я хочу сказать: если ты — геймер, то это надолго. Среди своих коллег я не знаю ни одного, кто не прошел стадию маниакального увлечения играми. Игромания — это не только журнал, но и состояние души. По собственному опыту могу сказать, что ничего страшного в нем нет. Те времена я вспоминаю с удовольствием. А тени и помады — все это еще займет место в твоей жизни. Ничего, что я на "ты"?

P.S. Еще один маленький факт. В 1997-м я впервые в жизни увидел игровой журнал на прилавке. Тут же купил его. И вот что из этого получилось. ;)

Мы в Сети

Олег Полянский

Скруплезный поиск хороших ссылок в дебрях геймерского ящика дал всего три адреса. Но эти три стоят шести других! Особое внимание — на сайт №3, посвященный модному развлечению молодежи.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне на ящик. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.real-games.by.ru. Портал, посвященный Half-Life 2 и играм серии Command & Conquer, моды, карты, программки, статьи, обои, видео, скриншоты, патчи и многое другое.

2. www.warcraft.kbc.ru. Этот сайт посвящен игре Warcraft III. На нем можно найти карты, тактики, секреты, софт. Сайт будет интересен картостроителям, так как они могут опубликовать свои карты. Работает большой форум.

3. <http://socks.msk.ru>. Сайт про сокс. Если кто не знает, то сокс — это такой мячик из плотного материала диаметром не более 5 см, набитый каким-либо сыпучим материалом. Соксом же называют и игру, заключающуюся в подкидывании и коллективной чеканке :) этого самого мячика группой субъектов, количеством не менее двух. Субъектов называют соксерами.

Олег Полянский



В заключение хотел было сказать что-нибудь умное и красивое, но ничего такого не родилось. Поэтому хочу просто пожелать всем ударно встретить Новый год и хорошенько оттянуться на праздниках — как за компьютером, так и без него, родимого. До встречи в февральском номере!

Почтовый раздел подготовил
Олег Полянский
Для писем: mail@igromania.ru



Крылатые фразы

Упакуй, Господи, душу его...

Зависание есть самое устойчивое состояние системы.

Глюки без причины — признак вирусы.

В свои 20 лет он знал 9 операционных систем и ни одной женщины...

Вы никогда не пытались найти корень в слове "геймер"?

Вы замечали, как быстро работает Windows? Я тоже нет...

Винды не глючат? Вероятно, вирус!

Вот и сказочке ESC, а кто не понял — F1.

При зависании компьютера выдерни шнур, выдави стекло.

Программисту всегда известна последовательность действий, которыми пользователь может повесить его программу, но он никогда не исправляет эту проблему, надеясь на то, что никому никогда не придет в голову эту последовательность исполнять.

В связи с внезапно возникшими незначительными техническими проблемами релиз операционной системы Windows 2000 откладывается на первый квартал 1901 года.

В чем заключается многозадачность Windows? Она глючит и работает одновременно.

Внимание: идет подготовка к последнему запуску Windows 95.

Генеральный спонсор апокалипсиса — компания Microsoft.

— Доктор, я вчера Windows... — К гинекологу!

Если бы на станции "Мир" стояли Винды — она бы еще висела и висела...

Если жесткий диск не подает признаков жизни, значит, на вашем компьютере уже установлена Windows

Если Microsoft когда-нибудь и создаст что-либо, что не будет тормозить, то это случится лишь тогда, когда компания начнет производить автомобили...

Закрой окно! Да нет, не щелкай мышкой...

...и на обломках Microsoft-а напишут наши имена.

Ищу поклонников Microsoft. Найду — убью!

На клавиатуре Microsoft CTRL-ALT-DEL доступен только после регистрации.

Не ошибается то, что не работает. (с) Windows

Не стыдно сто раз упасть — стыдно один раз не подняться. (с) Windows

Недокументированные ошибки Windows 95. Трехтомник.

О Windows, сын ошибок трудных!

Поздравляем! Вы прошли Windows! Начать новую игру?

Разработан женский Windows 98. К кнопкам "да" и "нет" добавлена третья: "может быть".

"Ты слишком много знал", — сказал Windows HardDisk'у.

Microsoft начала продавать рекламные места в сообщениях об ошибках Windows.

This virus requires Microsoft Windows.

Windows loading... come back tomorrow...

Американский антимонопольный комитет наконец-то придумал наказание для Билла Гейтса: пожизненное форматирование дискета.

Люди делятся на две категории: первые не знают, кто такой Билл Гейтс, а вторые его не любят.

— Правда, что Билл Гейтс самый знаменитый человек в мире? — Нет. Самый знаменитый — его мать.

Серьезная организация возьмет на высокооплачиваемую должность опытного хакера. Резюме просим размещать на главной странице сайта www.microsoft.com.

Пошел старик к синему морю, стал он кликать золотую рыбку. "Error 404", — откликнулась золотая рыбка.

Истинную цену живого человеческого общения по-настоящему понимаешь, только глядя на счета от провайдера.

Ищу выход из интернета...

А кофе на клавиатуру тоже вирус пролил?

Большой программе — большие глюки.

Гарри Каспаров наконец-то выиграл у компьютера, и с двумя очками и тремя жизнями перешел на следующий уровень.

Жизнь — игра, в которой нет Setup.

...и написал Иисус конвертер water2wine, и стал раздавать его freeware...

Иисус изменил твою жизнь. Сохранить? (Да/Нет)

Кулер тоже вертолет. Только маленький еще...

Можно ли сообщение "программа выполнила недопустимую операцию — обратитесь к разработчику" считать официальным вызовом в США?

Надпись на могиле аськера: "Он добавил мир в игнор-лист".

Нажмите "Yes"! Еще! Format complete...

Российские хакеры взломали бортовой компьютер российского истребителя СУ-27. Теперь у самолета нескончаемый боекомплект.

У кнопки Reset есть один недостаток: маленькая очень, кулаком попасть сложно...

Keyboard not found. Press F1 to continue...

Press any key to continue or any other key to exit.

Анекдотический микс

Приходит сантехник (С) к программисту (П) ремонтировать засорившуюся раковину.

С: — А у вас тут из сети все на винт падает... вот и забило...

П: — Надо винт больше ставить?

С: — Нет, винт надо вообще спилить к ***** матери.

:))

Летят в самолете программист и инженер. Инженер (И) собрался поспать. Тут программист (П) к нему с предложением.

П: — Давай играть в загадки. Ответишь — я тебе 5 баксов, нет — ты мне 5 баксов, и наоборот.

И: — Да я спать хочу, отстань...

П: — Ну, давай! простая игрушка-то!

И: — Да не хочу я играть. Я спать вот собрался...

П: — Ну, ладно. Давай так. Я угадываю — ты мне 5 баксов, ты угадываешь — я тебе 50 баксов. Пойдет?

И: — Ладно, давай.

П: — Сколько абонентов ICQ в мире на сегодняшний день?

Инженер молча достает бумажник, вынимает 5 баксов, отдает программисту.

П: — Теперь ты спрашивай!

Инженер задумался на пару минут, потом говорит:

— Ладно, что на трех ногах встает, а на четырех опускается?

Программист распахнул ноутбук, подключился к сетке, обшарил все поисковики на свете, залез в чаты, опросил всех знакомых, пошарился по всем библиотекам и архивам мира, ничего не нашел. Достает 50 "зеленых", отдает инженеру. Инженер достает бумажник, кладет полтинник в него, закрывает бумажник, убирает его в карман и начинает устраиваться для сна.

П: — Эй, а что это такое, что на трех ногах встает, на четыре опускается?

Инженер молча лезет в карман, достает бумажник, вынимает 5 баксов, отдает программисту, закрывает бумажник, убирает и ложится спать.



WARSAWARRIORS
JOHN of ARC



ИМАКУСА

Издатель: Enlight Software ■ Разработчик: Enlight Software ■ Издатель в России: Акелла

ИГРО
МАНИА

SILENT HILLS 3

Издатель: Конами ■ Разработчик: Конами



Почему глючат программы?

Юрий Нестеренко
<http://yun.complife.ru>

Иудаизм

К чему спрашивать, почему глючат программы? Надо ждать патча!

Католицизм

Первая программа была безглючной. Но захотела идти на компьютере Apple и загнула. Все программы являются версиями первой и сохраняют глюки в целях совместимости.

Православие

Нельзя спрашивать, почему глючат программы. И пользоваться патчами тоже нельзя, особенно западными. Надо заботиться не о том, чтобы программа работала, а о том, что с ней будет после деинсталляции.

Протестантизм

Программист так любит программы, что позволяет им глючить, падать и вешаться. И вообще, надо больше работать с глючными программами. Глюков это не исправит, зато заработаете больше денег.

Свидетели Иеговы

Только у нас есть настоящий патч, исправляющий любые глюки! И мы готовы предложить его всем практически бесплатно. Но он не будет работать, если вы не уверуете, что он действительно исправляет глюки. Если вы поставили патч, а глюки не исчезли, значит, вы не уверовали.

Мормоны

Программы глючат потому, что их запускают на неправильных компьютерах. Правильные компьютеры есть только у нас. Еще немного, и мы узнаем, как их включить.

Ислам (сунниты)

Если программа глючит, значит, она неверная. Неверные программы надо стереть. Безглючны только верные программы. Если верная программа выдает, что $2 \times 2 = 5$, значит, глючат все программы, дающие другие результаты.

Ислам (шииты)

Только один программист писал верные программы. Верными являются также последующие версии этих программ. Все остальные программы глючат по определению.

Индуизм

Программы глючат потому, что в них были глюки до инсталляции, когда они были другими программами на других компьютерах. После деинсталляции они снова станут другими программами и будут глючить из-за глюков, которые в них есть сейчас. Патчи тут не помогут, потому что все предопределено.

Буддизм

Программы глючат потому, что вы задаетесь этим вопросом. Не следует стремиться избавиться от глюков. Но не следует стремиться и не избавляться от них. Патчи лишь умножают глюки. Нет никакой разницы между хардом и софтом, программой и программистом. Программа, избавленная от глюков, впадает в нирвану. Программы в нирване не глючат, но и не работают.

Дзен-буддизм

Глючит ли программа, распечатывающая сама себя? Как выглядит программа, не записанная ни на одном носителе? Однажды ученик спросил учителя, как избавиться от глюков в программах, и учитель дал ему вирус СН. Однажды другой ученик сказал учителю, что хочет программу без глюков. "Дурак! — крикнул учитель, — почему ты не просишь глюк без программы?" — и ударил его винчестером по голове. Если вы все еще не обрели просветление, с вами не о чем говорить.

Даосизм

Глюк, который можно отловить, не есть истинный глюк. Патч, который можно написать, не есть истинный патч.

Конфуцианство

Программы глючат из-за неверного понимания порядка вещей. Попытки исправить их с помощью патчей, как делают западные варвары, противны этикету и должны быть упразднены. Совершенномудрый постигнет истинный смысл и необходимость глюков.

Сатанизм

Каждая программа имеет право глючить! Постыдность глюков — христианская пропаганда!

Растафарианство

О, и программы тоже? А где они траву берут?

Экуменизм

А давайте глюки всех программ объединим в одну!

Атеизм

Вера в так называемый патч — средство оболванивания пользователей. Глючность программ — объективный закон природы, и с этим ничего не поделаешь.

Социализм

Программы глючат из-за неравенства. У них разная длина, разное расширение и разные запросы к памяти. Патчи не помогут бороться с глюками, ибо не устраняют причину. Следует сделать все программы одинаковыми, уничтожить все операционные системы, кроме одной, отобрать у всех пользователей персоналки и сделать вместо них один большой компьютер.

Коммунизм

Программы глючат из-за вредительства! Надо расстрелять программистов. А заодно, на всякий случай, производителей компьютеров. Да и вообще, зачем нам какие-то программы? У нас уже есть Программа партии!

Нацизм

Кстати, и воды в кране нет по той же причине.

Ницшеанство

Программы глючат потому, что они — всего лишь программы и достойны презрения. Только сверхпрограмма будет безглючной.

Критики ницшеанства

У сверхпрограммы будут сверхглюки, ха-ха!

Фрейдизм

На самом деле все графические оболочки предназначены



для просмотра порнокартинок. А все текстовые редакторы — для печатанья порнотекстов. А все языки программирования — для написания оболочек и редакторов, используемых для просмотра порнокартинок и порнотекстов. Если их использовать для других целей, глюки неизбежны.

Юнгианство

Программы глючат потому, что в коллективном бессознательном существует архетип глюка, которому противостоит архетип патча. Таким образом, ошибаются те, кто думает, будто патчами они смогут победить глюки; на самом деле, работая на архетип патча, они тем самым укрепляют и архетип глюка.

Экзистенциализм

На самом деле вас не интересует, почему глючат программы. Если вы спрашиваете об этом, значит, у вас уже есть патч.

Феминизм

Программы глючат из-за дискриминации по расширению! И вообще, миф о глючности программ придумали шовинистические свиньи из служб техподдержки, которые боятся потерять работу!

Сексуальные меньшинства

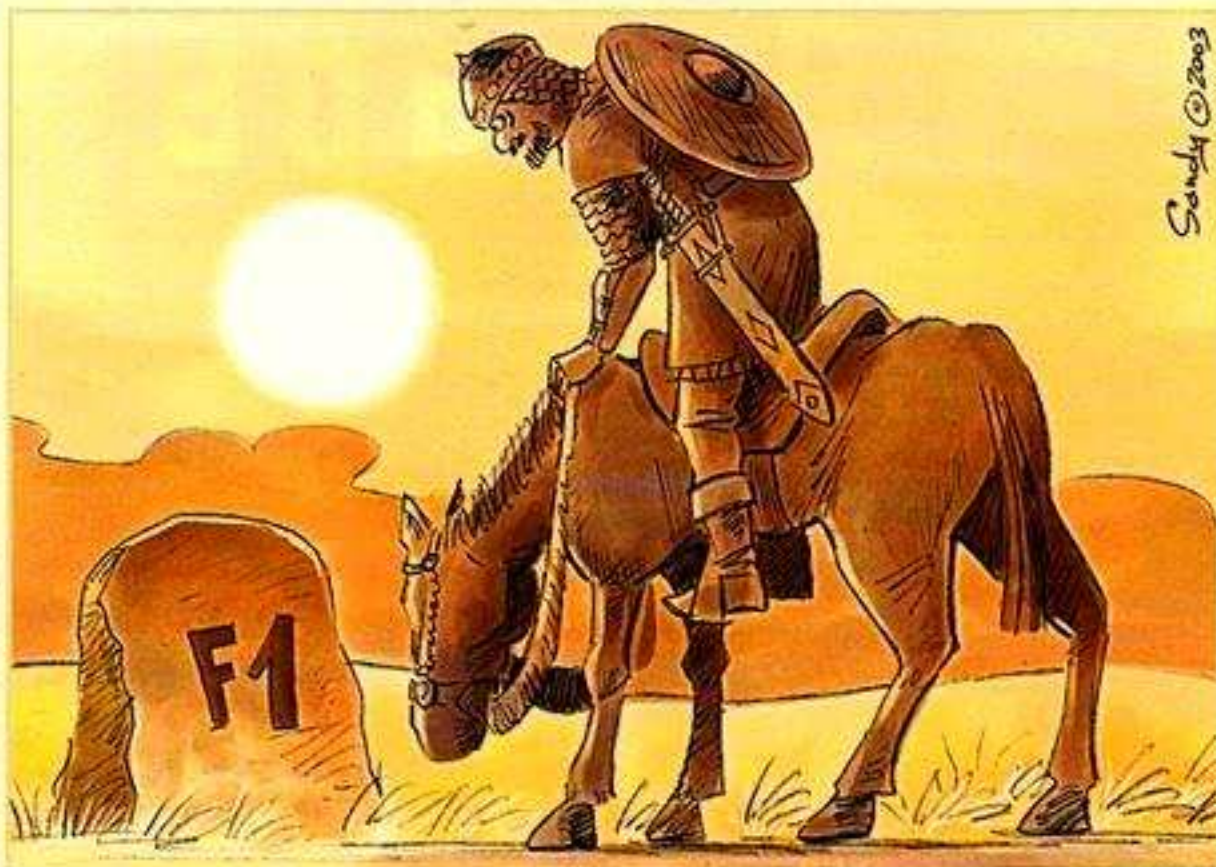
Называть это глюками — оскорбительный предрассудок! Это не глюки, а особенности! Которыми можно гордиться! Они, между прочим, есть даже у таких знаменитых программ, как Microsoft Windows, Netscape Navigator и Borland Delphi!

Пролайферы (движение противников аборт)

Глючные программы тоже имеют право на инсталляцию!

Green Peace

Программы глючат из-за загрязнения окружающей среды! 500 лет назад, когда промышленность не отравляла Землю, о глюках программ никто и не слышал! Что, скажете, не так?



Sandy © 2003



ТЕСТ 41 МОИ ГОДА

Что ж, вот и закончился еще один год. Как в песне поется, "мои года — мое богатство": бесценные сокровища новых игр, золотые дублионы давно ожидаемых проектов и сверкающие бриллианты вышедших мегахитов. Чтобы подвести жирную черту под годом №2003, в этом номере мы заготовили для вас целый ворох специальных праздничных конкурсов и огромные коробки не менее ценных специальных призов...

Однако спокойствие — не спешите переворачивать страницу! Наш старый добрый "Тест" никуда не делся — он по-прежнему в строю и жаждет ваших правильных ответов! Итак, приступим, помолясь...

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на **адрес редакции**. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах".

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать **единственный ошибочный вариант**.

1 Серия Broken Sword славится своим постоянством. Например, в последней части этого замечательного квеста — The Sleeping Dragon — можно встретить героев, знакомых еще по предыдущим частям игры. А именно:

- А. Джорджа Стоббарта.
- Б. Нико Коллар.
- В. Бруно.
- Г. Беатрис.
- Д. Андре Лобино.

2 Worms 3D — апофеоз мультяшного насилия в компьютерных играх! Ведь бойцы-червяки, главгерои этой ураганной "стратегии-аркады", не моргнув уничтожают друг друга при помощи...

- А. Дробовиков.
- Б. Самонаводящихся ракет.
- В. Взрывоопасных голубей.
- Г. Гадких скунсов, отравляющих окружающую среду.
- Д. Разрывных осколочных бананов.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика "Теста". Два вопроса, к каждому пять вариантов ответов, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

3 Макс Пейн и Нью-Йорк, Нью-Йорк и Макс Пейн... Чтобы выжить на улицах мрачного города, полицейскому постоянно приходилось поддерживать себя в тонусе. И поэтому на протяжении всего сюжета Max Payne 2 он пил...

- А. Пиво.
- Б. Виски.
- В. Водку.
- Г. Обезболивающее.
- Д. Ничего не пил — он спортсмен.

4 Uru — последняя часть знаменитой квестовой серии Myst. По сюжету, мы по-прежнему путешествуем по Мирам, созданным безумным гением — полумагом-полуученым Атрисом. Чаще всего наши единственные путеводители по Мирам — случайные записки Атриса, которые он когда-то адресовал своей жене...

- А. Марии
- Б. Жанне
- В. Катерине
- Г. Светлане
- Д. Дарье Борисовне

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, — ложью.

5 Квест Journey to the Center of the Earth создан по мотивам одноименного фильма, снятого в 1959 году режиссером Генри Левином.

- А. Точно так, а еще роль Карлы в нем сыграла актриса Арлен Дахл.
- Б. По-моему, это какая-то чушь.

6 Первым живым человеком, которого встретила Хизер — главная героиня

БОЕВАЯ МАГИЯ



На этот раз победители конкурса получат по DVD-коробу с замечательной игрой "Магия войны" от отечественной студии "Тартем". Гремучая смесь из нескольких жанров, красивая, интригующая, **единственная** после Warcraft III игра, у которой получилось удачно совместить в себе и RTS, и RPG. Конкурсный приз предоставлен компанией "Бука".

P.S. Полную рецензию на эту замечательную игру непременно см. в следующем номере "Игромании".

ужасика Silent Hill 3 — перед тем, как вокруг началось полное безумие, была загадочная женщина по имени Клаудия.

- А. Точно — с нее все и началось.
- Б. Совсем нет!

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

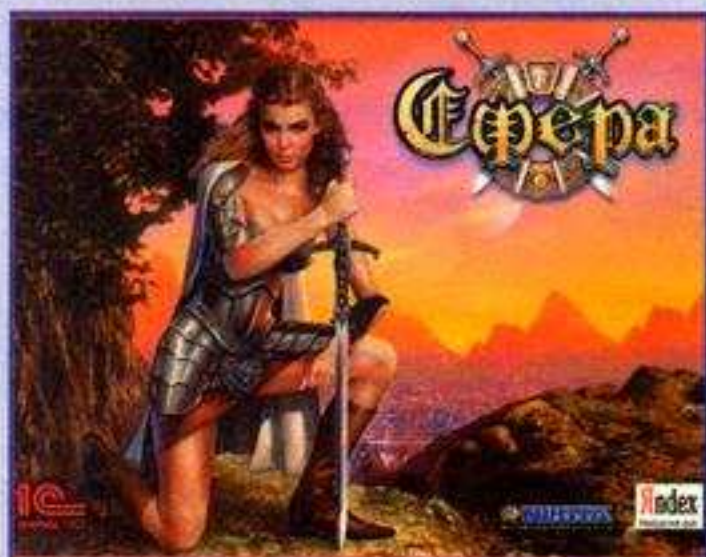
Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из пяти фрагментов предложения является неверным. Образно говоря — найти "белую ворону" среди правильных изречений.

7 Действие экшена Call of Duty (А), созданного студией Infinity Ward (Б) и локализованного в России стараниями конторы 1С (В), происходит во время Второй мировой войны (Г) и начинается со знаменитой сцены форсирования Волги советскими солдатами (Д).

Подготовил **Добрый Мальчик** (Evil_Maniac@igromania.ru).

Под редакцией **Матвея Кумби** (cumbi@igromania.ru).

СКРИНТУРС 1 Январь



Наш сегодняшний "Скринтурс" можно скорее назвать "Ретро-скринтурсом". Ибо все скриншоты в нашей нынешней подборке — из игр давно минувших лет. Чтобы отгадать происхождение всех картинок, нужно быть настоящим профессионалом, игроманьяком со стажем. Ну а пятерке счастливых, что дадут правильные ответы, полагается необычный, соответствующий случаю приз — диск с уникальной игрой, первой российской онлайн-вой RPG "Сфера", любезно предоставленный компанией 1С.

Напомним, что, несмотря на ретро-идею, условия не изменились: вам нужно отгадать, из каких игр происходят девять конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел "Участие в конкурсах"!

Составитель "Скринтурса":

Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru).

Под редакцией **Матвея Кумби** (cumbi@igromania.ru).



КОНКУРС СОЗДАЙ ИГРОВУЮ МЫШЬ



Как вы помните, мы, совместно с компанией Defender, объявили в октябрьском номере "Игромании" о начале конкурса "Создай игровую мышь". На всякий случай напоминаем условия: вам предлагалось написать небольшой рассказ о том, какой вы видите идеальную мышь, и не просто геймерскую, а идеальную вообще. Но, чтобы вам было проще, мы поделили все конкурсные рассказы на несколько категорий:

1. Идеальная мышь для экшенов.
2. Идеальная мышь для стратегий.
3. Универсальная мышь для всех геймеров.

Конкурс еще не закончен (мы все еще с радостью принимаем ваши письма!), но из всего потока читательских отзывов, как из кусочков мозаики, уже начал складываться портрет идеальной мыши.

По мнению большинства респондентов, идеальная мышь для экшенов должна быть легкой, эргономичной и обязательно с тремя кнопками и колесиком. Третья кнопка жизненно необходима для скоростного метания гранат или более удобного наведения снайперского прицела. Кроме того, при совместной игре на нее можно повесить какую-нибудь полезную функцию, вроде реплики "прикрой меня!".

Идеальная мышь для стратегий, помимо очевидного удобства, обя-

зательно должна обладать двумя колесиками прокрутки и дополнительными программируемыми кнопками. Второе колесико жизненно необходимо для горизонтального скроллинга экрана, ну а при помощи дополнительных кнопок очень удобно руководить целыми группами юнитов, назначив на каждую отдельную кнопку отдельное подразделение.

И наконец, главное требование к универсальной мыши для всех геймеров — красота. Да-да, вы не ослышались. Большинство конкурсантов мечтают вовсе не о мини-джойстике или встроенном вентиляторе для охлаждения вспотевших рук. А, например, о сменных панелях, как на сотовых телефонах; о дополнительной подсветке нажатых кнопок — для придания большей динамики ураганным перестрелкам; и даже об... обратной связи, то бишь отдаче!

Пока конкурс не завершен, вы еще успеете внести свою лепту в дело создания идеальной игровой мыши. В каждой из перечисленных выше категорий — по два призовых места, и авторы лучших рассказов будут награждены подарками от Defender. За первые места — игровыми клавиатурами KPD 0250, за вторые — мышами Defender Office Mouse 2220.

Присылайте ваши сочинения по электронному адресу defender@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой "Конкурс — создай игровую мышь". Ждем ваших писем!





ДВЕНАДЦАТЬ МЕСЯЦЕВ

ПРЕДНОВОГОДНИЙ ТРИЛЛЕР

Приближается Новый год. Накрыт стол, стволы шампанского нацелены на потенциального противника, елка сожжена напалмом, а в телевизоре беснуется беспощадный диктатор Карасев... И вроде бы все на месте, но праздник пока не ощущается. Вы лихорадочно ищете внутри себя ответ на вопрос "почему?" и после получаса нервной беготни вокруг стола понимаете: ужасно, катастрофически не хватает гостей! А в какой компании настоящему игроману не зазорно встретить Новый год и опрокинуть пару чарок чего-нибудь шипучего? Ответ совершенно очевиден: в компании героев компьютерных игр.

Но тут (ха-ха, следите, начинается интрига!) внезапно обнаруживается, что банда спятивших Санта-Клаусов предательски напала на ваших потенциальных гостей, жестоко скрутила их и забросила в зловонный каземат. Становится ясно: нельзя медлить ни минуты, иначе Новой год может не состояться! Сняв с гвоздя отцовский слонобой и напав пуленепробиваемую фуфайку, вы решительно отправляетесь вызволять из плена всю честную компанию...

Добравшись до Лалландии на собаках, вы обнаруживаете прямо на южном полюсе низкое мрачное каменное здание, занесенное снегом. Одним громовым выстрелом сбив к чертям собачьим амбарный замок, вы проникаете внутрь. И видите большую тюрьму-лабиринт с двенадцатью камерами, в которых скорбно томятся — **ВНИМАНИЕ!** — двенадцать персонажей двенадцати известных игр, вышедших в 2003 году. В каждой камере сидит по злобному Санта-Клаусу. Вы видите, что Санты держат ваших дорогих гостей на мушке адских новогодних салютов. Одно неверное движение — и раздастся двенадцать залпов, и двенадцать бездыханных тел гулко упадут на каменные полы каземата. Вы замираете в нерешительности... Но тут слово берет самый главный Дед Мороз по кличке Горбатый. И говорит примерно следующее.

"Сейчас, о смертный, мы загадаем тебе двенадцать загадок. По очереди. Отгадываешь — и гость выходит на свободу. Промакливаешься — ему кирдык. Поэтому думай хорошо. Предупреждаю сразу: загадка может быть любой. Например: построить ассоциативный ряд (не уверен, что ты, жалкий червь, знаешь, что это такое), по описанной ситуации угадать игру или узнать героя по одной части его тела. Правильным ответом на каждую загадку будет имя одного из твоих гостей, название игры, из которой он пришел, и название месяца, когда эта игра была описана в "Игромании"!

Если у тебя есть все номера "Игромании" за прошедший год — тебе будет проще. Ибо все наши пленники напрямую связаны с лучшими играми 2003-го. Но знай, что камеры расположены в случайном по-

КАМЕРА № 1

Этот борец за права средневековых малоимущих пришел в мир компьютерных развлечений из книг. В уходящем году он стал героем отличной тактической стратегии. До нее в этой ветке жанра названия всех игр (а их можно пересчитать по пальцам) оканчивались на "-dos"...

КАМЕРА № 2

Этот взгляд — последнее, что видели в своей жизни многие мужчины. И женщины. И мутанты. И зомби. И... Словом, она не любила фашистов...



КАМЕРА № 3

Этот парень убил свою тяжело больную жену. И успешно забыл про это. Впрочем, спустя пару лет он решил ее отыскать. Не на кладбище, а в маленьком хорошо известном вам курортном городке...

КАМЕРА № 4

В этом логическом ряду не хватает последнего, пятого героя. Когда его портрет появится (нарисованный вашим смелым воображением), то последовательность окажется завершенной. А вы, разумеется, без труда назовете имя этого парня...

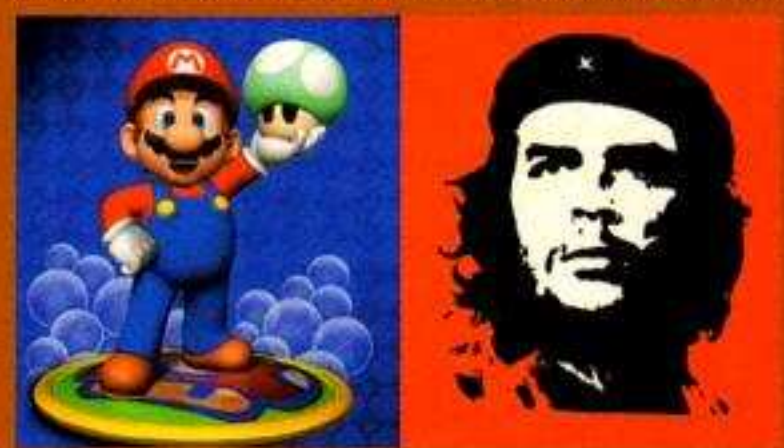


КАМЕРА № 5

Ночь. Этот парень стоит в горячей комнате. Один. Но не совсем. Вокруг него трупы. Много трупов. Он всех их убил. Но они сами виноваты — первые начали. Они всегда первыми начинают...

КАМЕРА № 6

По профессии он — коллега парня слева. По роду занятий — идейный последователь парня справа. При виде серпа и молота — звереет и тут же хватается за именную наган.



КАМЕРА № 7

Этот парень — не персонаж игры. И не разработчик. И даже не политик. Но тем не менее, политические боевики и шпионские триллеры под его именем выходят с завидной регулярностью...

КАМЕРА № 8

Собственно, все.



КАМЕРА № 9

Когда-то он яростно сражался за королевство своего отца. Потом, правда, вошел во вкус и зарубил папу своими руками. Теперь многие пытаются зарубить его. Но он сам виноват. Не надо было заваривать всю эту кашу...

КАМЕРА № 10

Изображенные на полотне напасти попортили ему немало крови. Но он с честью выдержал все испытания. У него не оставалось выбора — если не он, то кто? Ведь он — главный в этом городе...



КАМЕРА № 11

Один парень с этой фамилией здорово резался в шахматы. А другой парень с этой фамилией так же здорово резал враждебных грузин. Ну, а кого не резал, тех стрелял. Или оглушал. Словом, нейтрализовывал как мог. А мог он по-всякому.

КАМЕРА № 12

Матерый человечище, изображенный на фото, посвятил свою жизнь борьбе с вредителями — коковым волею случая оказался главным герой этой игры. И эта борьба будет длиться вечно. Или, по крайней мере, до тех пор, пока существуют компьютеры...



рядке...

То есть номер 5 на двери вовсе не означает, что в камере сидит герой одной из игр майского номера "Мании". Равно как и прочие номера не значат ровным счетом ничего. Для тебя, слизняк... Ха-ха-ха-ха-ха!..

Эту фотографию Горбатого нам удалось достать в Интерполе.

правильные ответы, ОБЯЗАТЕЛЬНО прочтите нашу сводку "Участие в конкурсах", а особое внимание обратите на 2-й и 3-й пункты этих нехитрых правил — без их соблюдения не видать вам призов.

Дерзайте... И добро пожаловать в лабиринт!

Тому, кто первым откроет все камеры без потерь среди гостей, злые Санта-Клаусы готовы отдать самое ценное, что у них есть. А самое ценное, что у них есть, — это...

Замечательная аудиосистема из семи колонок и сабвуфера Creative Inspire T7700! Ее-то и получит тот, кто займет первое место!



Второй победитель получит отличную видеокарту Sapphire Radeon 9200 128MB!



Третий счастливчик станет обладателем видеокарты Sapphire Radeon 9200 64PCI!



Четвертый победитель получит видеокарту Sapphire Radeon 9000 Pro AIWI!



И, наконец, ГЛАВНЫЙ победитель (тот, кто пришлет ответы первым и без ошибок) получит наш гран-при! Аккуратно проверьте страницу... он там.

Выслушав эту пафосную речь, вы четко понимаете, как должен выглядеть ответ на вопросы Санта-Клаусов. Чтобы освободить узника той или иной камеры, нужно: а) назвать его имя, б) назвать, с какой игрой это имя связано, и в) написать, в каком номере "Игромании" за 2003 год была рецензия на эту игру. Поскольку речь идет о лучших играх, вы молниеносно догадаетесь, что искать надо в рубрике "R&S: Дождались?", то есть там, где проживают игры рейтингом не менее 7 баллов. Ну, а полный ответ на все коварные загадки должен выглядеть так:

Январь: Джон Джек (Grand Theft Matrix)

Февраль: Джек Джон (Colin McRae Homeworld)

Декабрь: Джон-Джек Д. Джон (Lord of the Kreed: War of the Postal)

К участию в конкурсе принимаются ТОЛЬКО те письма, которые оформлены по вышеприведенной схеме. Развернутые сочинения, художественные полотна и прочие плоды креативности автоматически выбывают из конкурса. Правильные ответы злое Санта-Клаусы принимают ТОЛЬКО до 1 февраля 2004 года по адресу newyear@igromania.ru или по почтовому адресу редакции с пометкой "12 месяцев" на конверте. Перед тем как посылать свои



ГРАН-ПРИ

Наш главный приз в новогоднем конкурсе — видеокарта AGP ASUS V9950 TD (AGP GeForce FX5900, 128 Mb DDR, DVI, TV-Out). GeForce FX 5900 — это острое прогресса, то, что мы называем high-end. nVidia позиционирует линейку видеокарт FX 5900 как железо для настоящих хардкорных геймеров, таких, какими, безусловно, являетесь вы. GeForce FX имеет на борту поддержку технологий CineFX 2.0 и Intellisample HCT, благодаря которым сглаживание и всевозможные кинематографические спецэффекты выглядят в играх именно так, как их задумывали разработчики. По словам очевидцев, просочившаяся в интернет альфа-версия *Half-Life 2* выдает на системах, оснащенных GeForce FX, 72 кадра в секунду! Более того, в коробке с этой видеокартой мечты вы найдете лицензионные копии игр *Delta Force: Black Hawk Down* и сверхтехнологичный *GunMetal*. Дерзайте!

Призы на конкурс любезно предоставлены компаниями *Creative* (www.europe.creative.com) и *Sapphire* (www.sapphiretech.ru) — поклон им в пояс.

Играйте, выигрывайте, читайте "Игроманию"... И удачи в новом году!



ГРАН-ПРИ

"ИГРОМАНИЯ" В ЛИЦАХ



Навострите уши и приготовьтесь услышать *Страшную Тайну*! Сотрудники редакции "Игромании" — живые люди! Не зеленые пришельцы-с-марса и не роботизированные интеллектуальные машины по производству статей, обзоров и компакт-дисков. Представляете? И неудивительно, что эти люди очень даже любят игры. Мало того, у каждого из них есть свой любимый культовый игровой персонаж, за которого, как говорится, и с винтовкой против Кинг Конга пойдешь, и глаза ему выцарапаешь. У кого-то — Макс Пейн, у кого-то — Лара Крофт. А вот у Олега Полянского, Матвея Кумби, Степана Чечулина и Олега

Ставицкого это... Впрочем, стоп! Здесь и начинается наш конкурс-угадайка.

Итак, вам предстоит, руководствуясь картинками, угадать любимого компьютерного героя каждого из вышеперечисленных редакторов "Игромании". Думаю, в какой строчке редакторы, а в какой — культовые герои, вы догадаетесь по косвенным признакам. Вперед!

Тот, кто правильно сопоставит всех редакторов и всех культовых героев, получит специальный приз истинному фанату "Мании": огромную (размером почти с наш мегапостер!) фотографию всех сотрудников редакции с их персональными автог-

рафами. Дерзайте!

Ответ должен выглядеть как "А-1, В-4" и так далее, где "А" — буква на портрете редактора, а "1" — цифра на портрете главгероя игры. Свои правильные ответы присылайте до 1 февраля 2004 года на ящик faces@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой "Конкурс "Игромания" в лицах". Перед тем как посылать свои правильные ответы, ОБЯЗАТЕЛЬНО прочтите нашу сводку "Участие в конкурсах", а особенное внимание обратите на 2-й и 3-й пункты этих нехитрых правил — без их соблюдения не видать вам призов.



ХАЙКУРС



Наш следующий конкурс мы посвящаем ценителям и эстетам. Это конкурс игровых хайку. Хайку (или, как их еще называют — хокку), да будет вам известно, это древнейший жанр поэзии, пришедший к нам из Страны восходящего солнца, — нерифмованное трехстишие из семнадцати слогов. Перед вами — пять таких трехстиший. Все, что от вас требуется, так это достать из токономы тофу, одеть гэта, сесть под сень сакуры, открыть бутылку саке и... разгадать, какие игры описываются в нижеприведенных хайку:

1. Тихо играет
Вечером диско в машине.
Качаются пальмы.
2. Вот пули летят,
Давят враги на курок.
Время застыло.

3. Обнял трубу —
Я не один в темноте.
Внизу часовые.
4. Два револьвера.
Хлещет тугая коса
По ягодицам.
5. Шесть бравых парней:
Немцы не знают еще.
Что с ними будет.



Если вы заметили, все трехстишья пронумерованы. Присланные ответы на "Хайкурс" должны выглядеть примерно так:
1. Masters of Kreed 2. Broken Star: The Sleeping Trek 3. BloodHulk. Тот юный падаван, кто раньше прочих угадает все игры, получит достойный приз — многостраничный томик кодекса бусидо "Хагакурэ", книгу, незаменимую в хозяйстве каждого самурая, а также замечательную оптическую

мышку Creative Mouse Notebook, миниатюрную, как и все в Японии!

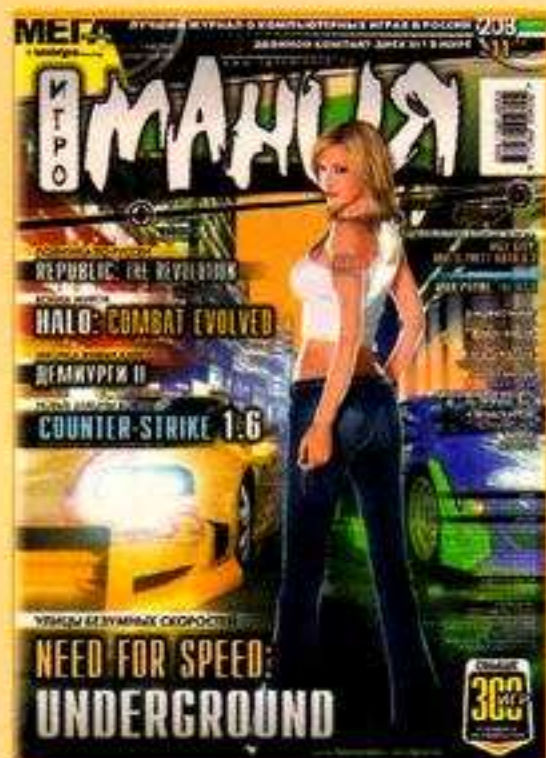
Но даже это еще не все. Тот, кто пришлет нам свое собственное "игровое хайку", тот получит шанс выиграть замечательную миниатюрную веб-камеру Creative WebCam Notebook! Только не забудьте приложить к вашему хайку и правильный ответ.



Присылайте ответы по электронному адресу haiku@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой "Хайкурс". Приложенный к письму собственноручный чернильный рисунок самурая на фоне горы Фудзи значительно увеличивает ваш шанс на победу. Перед тем как посылать свои правильные ответы, ОБЯЗАТЕЛЬНО прочтите нашу сводку "Участие в конкурсах", а особенное внимание обратите на 2-й и 3-й пункты этих нехитрых правил — без их соблюдения не видать вам призов.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №11/2003



Скринтурс №11. Ноябрь

Как обычно — полное единодушие голосов. Разве что некоторые граждане пытались увидеть в Homeworld 2 космические стратегии/симуляторы всех мастей — и X2: The Treat, и O.R.B., и даже Wing Commander 4. Следите за индустрией, друзья, и всегда сможете распознать среди одинаковых звезд особенные игры.

Правильные ответы

1. Homeworld 2
2. Пираты Карибского моря
3. Massive Assault
4. NHL 2004

5. Buena Vista Interactive Tron 2.0
6. Антанта
7. Kreed
8. Star Trek: Elite Force 2
9. В мире животных

Победители

1. Некий Саша (hacker_007@mail.ru)
 2. Дмитрий Никифоров (dekanika@mtu-net.ru)
 3. Леонид Скворцов (г. Королев, Московская обл.)
 4. Александр Чабанец (a1ekz@rambler.ru)
 5. Василий Александров (г. Москва)
- Все победители получают по DVD-коробу

с игрой "Антанта", предоставленной на конкурс компанией "Бука".

Тест №39. Огненный шквал

Как это часто бывает — самый простой вопрос вызвал больше всего затруднений. Многие участники срезались на нашей "Белой вороне" и упорно называли Republic: The Revolution "экономической стратегией". Родные, никогда не путайте стратегию, пусть и с некоторыми экономическими "элементами", с полноценным политическим симулятором — иначе не видать вам наших призов.

Правильные ответы

1. Г. (Джабба Хатт.)
2. Г. (Шейлока.)
3. В. (Tatarin.)
4. В. (Карасев.)
5. Б. (Вовсе нет — иногда можно поручить даже инопланетными блюдами.)
6. Б. (Нет, их все-таки могут убить окончательно и бесповоротно.)

7. А (Экономический симулятор Republic: The Revolution.)

Победители

1. Виктор Басейцев (г. Самара)
2. Некто Shurik (Shurik-16@yandex.ru)
3. Владимир Досталь (г. Москва)
4. Иван Рожнев (г. Пушкино, Московская обл.)

5. Максим Федоров (г. Санкт-Петербург).
Все победители получают по DVD-коробке с игрой FireStarter, предоставленной компанией "Руссобит-М" специально для нашего конкурса.

Конкурс по TRON

Вот чего мы точно не ожидали, так это такой читательской активности в нашем конкурсе по культовому некогда кинофильму TRON. 90% всех писем были с правильными ответами, поэтому победителя нам пришлось определять старым добрым методом — нарезая бумажки с именами участников, складывая их в безразмерную овчинную папаху и извлекая на свет случайным образом. Итак, по результатам го-

лосования победителями вышли:

Победители

1. Яков Волох (г. Москва)
2. Александр Пятницин (г. Саратов)
3. Dell the Stampede (minbarian@mtu-net.ru)

Правильные ответы

1. В (в 1982 году.)
2. В (...режиссером Стивеном Лисбергом.)
3. В. (Кевина Флинна.)

Каждый из победителей в награду за труды получит уникальную коллекционную пластиковую фигурку одного из персонажей игры TRON 2.0, а также фирменную футболку TRON! Коллекционные уникумы любезно предоставлены на конкурс компанией snowball.ru.

Над подведением итогов

дни и ночи корпели:

Добрый Мальчик, а также Матвей Кумби.

Организация выдачи призов:

Анюта (winner@igromania.ru).

Призы на конкурсы предоставлены компаниями 1С, "Бука" и snowball.ru.

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах "Тест" и "Скринтурс" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, "Тест" выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу через тире выбранный вами вариант ответа). "Скринтурс": 1 — Silent Kreed: Операция "В мире животных" 2 — Jedi Academy: Эротические похождения Вовочки. 3 — Liontron: Monolith Heart 2.0 и так далее.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, то указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, то разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс, и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, то указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для "Теста",
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для "Скринтурса".

DEFENDER@IGROMANIA.RU для конкурса "Создай игровую мышь"

FACES@IGROMANIA.RU для конкурса "Игромания" в лицах"

HAIKU@IGROMANIA.RU для "Хайкурса"

NEWYEAR@IGROMANIA.RU для конкурса "Двенадцать месяцев"

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в "Игромании" №1, ответы на

конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №3.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на декабрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 31.01.2004. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах "Тест" и "Скринтурс" победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), то вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, то приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Всегда в продаже — многие из предыдущих номеров "Игромании" и "Лучших компьютерных игр". Теперь в нашем магазине в разделе "Предоплата" вы можете приобрести также новые номера "Игромании", "Лучших компьютерных игр" и наш новый журнал "Мир фантастики".



Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера "Игромании"

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайновый магазин".



Digitally yours

FLATRON®

freedom of mind



И все-таки он вертится!



Dina Victoria
(095) 288-6130, 288-6117

FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600×1200
USB-интерфейс

г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; г.Архангельск: Северная Корона (8182) 653-525; г.Волгоград: Техком (8442) 975-937; г.Воронеж: Сани (0732) 733-222, 742-148; г.Иркутск: Комтек (3952) 258-338; г.Липецк: Регард-тур (0742) 485-285; г.Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

Тонкие, лёгкие, беспроводные.

Максимальные возможности, которые вы ожидали от портативных компьютеров.

TravelBook M5Wide, TravelBook X5C, TravelBook Z4 на базе технологии Intel® Centrino™ для мобильных ПК



TravelBook **M5Wide**

Широкий дисплей (соотношение сторон **15:10**) для комфортного просмотра DVD

Мощная видеокарта NVIDIA GF FX 5200Go с 64Mb DDR для современных игр



TravelBook **X5C**

Дисплей с диагональю 15".

Разрешение 1400x1050 точек - на **87%** больше информации, чем при разрешении 1024x768.

Мощная видеокарта ATI M9 с 64 Mb DDR для современных игр



TravelBook **Z4**

Встроенная видеокарта и батарея повышенной емкости обеспечат **длительное** время автономной работы.

Биометрическая система идентификации поможет сохранить конфиденциальные данные.

www.maxselect.ru

